

MegaPower® CPU

ADMPCPU

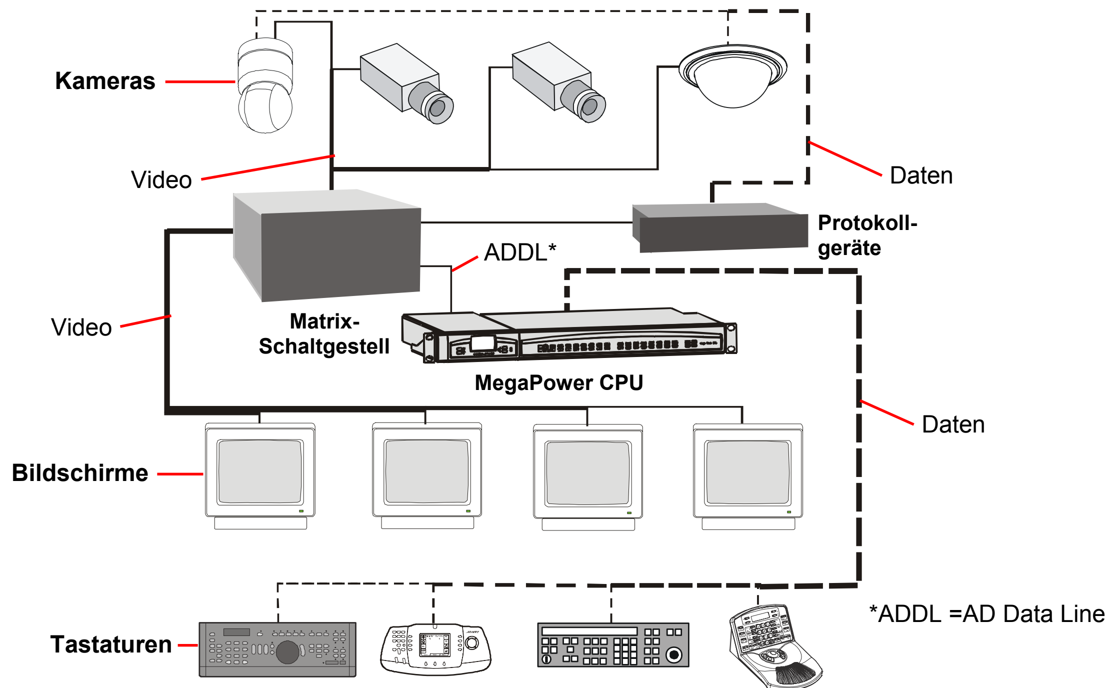
Administratorhandbuch

8200-0421-0301 B

MegaPower® CPU

Administratorhandbuch

Abbildung 1. MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System



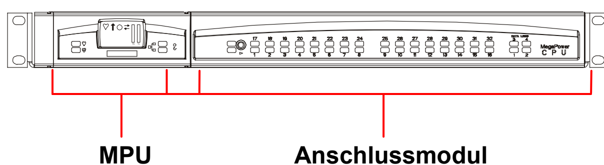
Über das Produkt

Die MegaPower CPU (Central Processing Unit) ist die Steuereinheit für das MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System (CCTV = Closed-Circuit Television = Fernsehüberwachungsanlage). Das System ermöglicht Einrichtung und Steuerung von Kameras, Bildschirmen, Benutzern, Alarmen, Videoaufnahme und Datenkommunikation.

Die MegaPower CPU (Abbildung 2) besteht aus den folgenden Hauptkomponenten:

- MPU (Multiple Purpose Unit)
- Anschlussmodul

Abbildung 2. MegaPower CPU



Über dieses Handbuch

Dieses Administratorhandbuch liefert Informationen über Einrichtung und Programmierung des MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systems. Weitere relevante Dokumente:

- Installationsanleitung, 8200-0421-0101
- Bedieneranleitung, 8200-0421-0201
- AD1024 S^3 System Setup Software Installations- und Bedienungshandbuch, 8000-1821-01

Falls Sie Unterstützung benötigen

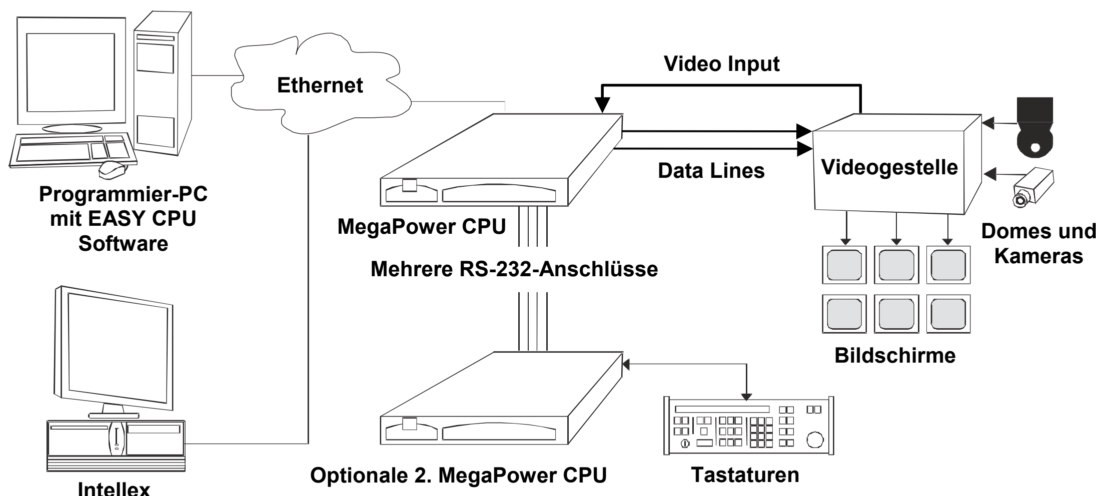
Wenden Sie sich an den Kundendienst.

Inhalt

MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System (Dual-CPU)

Abbildung 3 veranschaulicht ein MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System mit einer optionalen zweiten MegaPower CPU installiert und einem Computer angeschlossen zur Programmierung des Systems unter Verwendung von EASY CPU Software (**E**nhanced **A**dministration **SY**stem).

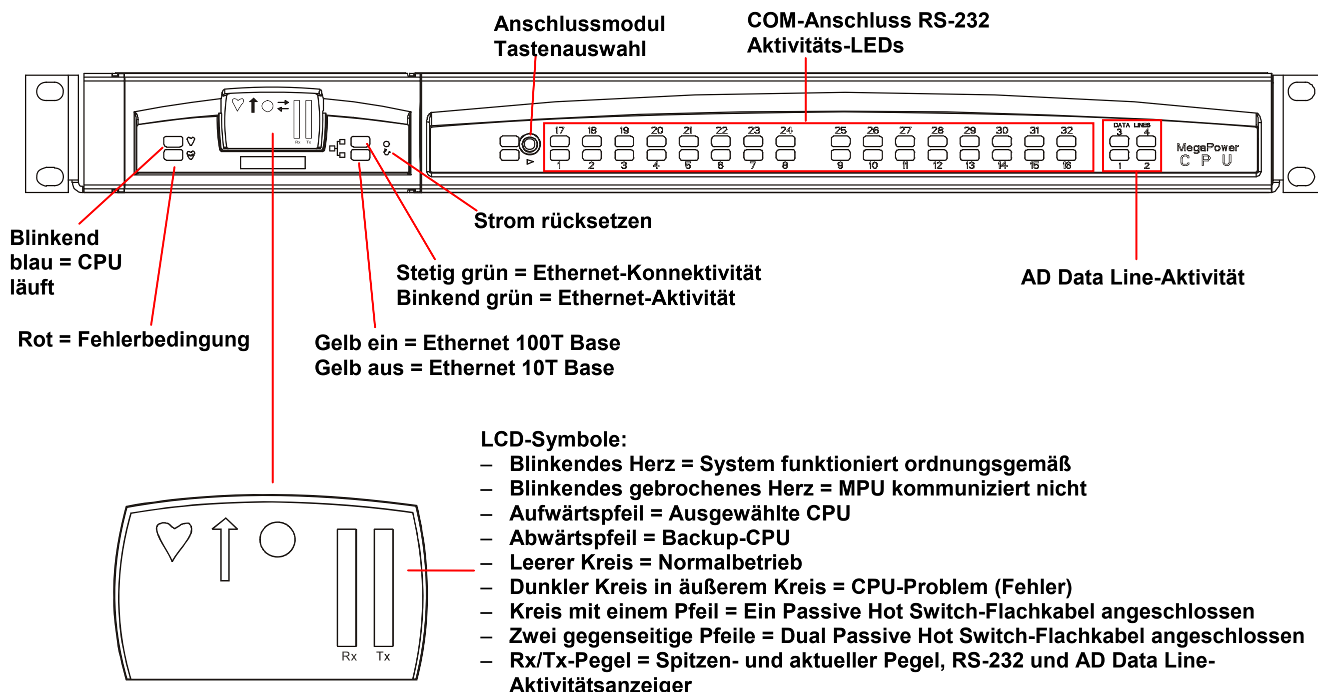
Abbildung 3. MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System (Dual-CPU)



MegaPower CPU - Vorderseite

Die Vorderseite der MegaPower CPU (Abbildung 4) bietet Informationen über den Betriebszustand der Einheit und Kommunikation.

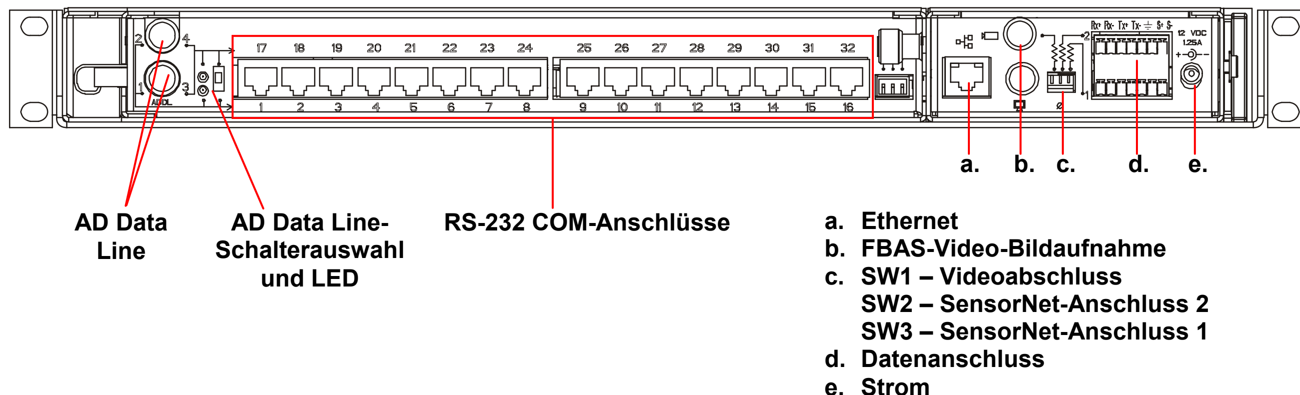
Abbildung 4. MegaPower CPU - Vorderseite



MegaPower CPU - Rückseite

Die Rückseite der MegaPower CPU (Abbildung 5) bietet Daten-, Netzwerk- und Stromanschlüsse.

Abbildung 5. MegaPower CPU - Rückseite



MegaPower - Systemübersicht

Mit dem MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System können Kameras, Bildschirme, Alarmereignisse und Videoaufnahme sowohl an lokalen als auch an fernen Satellitenstandorten verwaltet werden. Das System kann lokal bis zu 3200 Videokameras auf bis zu 256 Videobildschirmen mit 128 Tastaturen steuern. Das System kann bis zu 30 Satellitenstandorte umfassen.

Das MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System kann auf 4096 Alarme reagieren, indem es Kameras auf Alarmbildschirme aufruft und Zusatzschaltfunktionen zur Steuerung von Schranken/Gates, Türen, Lampen und anderen Ausgangsgeräten durchführt. Das System ist mit einer Reihe von Bedienertastaturen und Zubehörgeräten kompatibel.

Systemkomponenten

Die MegaPower CPU steuert das MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System. Sie funktioniert mit einer Vielzahl von Komponenten und Kommunikationsprotokollen, um eine breite Palette von Videoüberwachungsbedürfnisse abzudecken.

Zu den Systemkomponenten gehören:

- MegaPower CPU
- Kamera/Bildschirm-Schaltgestelle
- Festperspektivekameras, Schwenk/Neige/Zoom-Kameras und Dome-Kameras
- Videobildschirme
- Bedienertastaturen
- Videoaufnahmegeräte
- Alarmschnittstelleneinheiten
- Videoverlusterkennung
- Hilfsgeräte wie Verriegelungen, Lampen und Alarme
- Programmier-PC (Personal Computer)
- Satellitenstandortverbindungen
- Protokollgeräte

Systemfunktionalität

Das MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System umfasst die folgenden Merkmale:

- Konfigurierbar über PC-basierte Software
- Auswahl, Schaltung und Steuerung von bis zu 3200 lokalen Kameraeingängen
- Auswahl und Betrieb von bis zu 256 lokalen Bildschirmausgängen
- Einzel- oder Dual-CPU-Konfiguration
- Einzel-CPU-Steuerung von bis zu 16 RS-232-Anschlüssen, die bis zu 64 %Tastaturen über AD-Anschluss-Splitter unterstützen. Dual-CPU-Steuerung von bis zu 32 RS-232-Anschlüssen, die bis zu 128 Tastaturen über AD-Anschluss-Splitter unterstützen.
- IP 10/100 Ethernet-Netzwerkverbindung für PC-basierte Konfiguration, Firmware-Aktualisierungen, Aktivitätsprotokollierung, Snapshot und E-Mail-Textmeldungen
- Aktivitätsprotokollierung und Berichte
- Unterstützt bis zu 30 Satellitensysteme

- Steuerung von bis zu 96.000 fernen Kameras
- Steuerung von bis zu 38.528 fernen Kameras auf 256 Bildschirmen
- Reaktion auf bis zu 4096 Alarme
- Unterstützt bis zu 64 Rundgänge
- Unterstützt bis zu 64 Salven
- Pseudo-Kameranummerierung bis zu 9999
- Unterstützung für Aufnahmegräte
- Mehrsprachig (Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch)

Kompatible Systemtastaturen

MegaPower CPU-Videoschalt- und -steuerfunktionen werden durch American Dynamics-Tastaturen geboten. Diese Funktionen sind „bildschirmorientiert", sodass eine Tastatur lediglich die Funktionen steuert, die dem auf dieser Tastatur gesteuerten Bildschirm zugeordnet sind.

Die MegaPower CPU ist mit den folgenden Tastaturen kompatibel:

- AD2078A
- AD2079
- AD2088
- AD2089 (s. Hinweis)
- ADCC0200
- ADCC0300
- ADCC1100
- ADTTE

Hinweis: Wenn die AD2089-Tastatur direkt an der MegaPower CPU angeschlossen ist, werden die DVR-Funktionen (Digital Video Recorder) nicht unterstützt.

Für schrittweise Anleitungen zum Gebrauch dieser Tastaturen mit dem MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-System im entsprechenden Tastaturhandbuch nachschlagen.

Merkmale des Systems

Zu den Merkmalen des MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systems gehören:

- **Aktivitätsprotokollierung** – Das System kann Tastatur-, Alarm- und Systemkonfigurationsaktivität über einen angeschlossenen PC protokollieren, auf dem die Aktivitätsprotokollierungs-Clientsoftware ausgeführt wird. Die Daten werden in einem Format gespeichert, das mit beliebter Datenbanksortierungs-, -formatierungs- und -berichterstellungs-Software kompatibel ist.

- **Alarmreaktion** – Ein Alarm ist ein Signal, das durch ein externes Gerät erzeugt wird (z. B. ein Alarmkontakt oder Sensor), das an eine *lokale* MegaPower CPU angeschlossen ist. Das System kann auf bis zu 4096 lokale Alarmkontakte reagieren.

- **Kamera-Alarmprogrammierung** – Jeder Alarmkontakt kann programmiert werden, sodass er eine lokale Kamera, Salve, programmierte Kameraszene und Zusatzaktion aufruft.

- **Externe Steuereingänge** – RS-232-Anschlüsse bieten lokale und ferne Steuerung über Tastaturen, Computer oder andere kompatible Geräte. Sie können jeden Anschluss für Alarmeingänge und Hochladen/Herunterladen von Systemeinrichtungsdaten konfigurieren. Sie können zudem alle lokalen Anschlüsse über eine AD-Anschlusserweiterung erweitern.

- **Eingangsidentifizierung** – Die MegaPower CPU bietet Bildschirm-Identifizierung aller Videoeingänge. Bildschirm-Identifizierung lokaler und ferner Kameras schließt Kamera-Eingangsnummer, programmierbare Überschrift, Status sowie Datum und Uhrzeit ein.

- **Datenhaltung** – Alle lokalen benutzerprogrammierbaren Daten werden in Flash-Memory gespeichert. Zu den gespeicherten Daten gehören Datum/Uhrzeit, Eingangsidentifizierung, Systemrundgänge und Salven, Ereigniszeitgeber, Anschlusskonfigurationen, Systempartitionierung und Alarmprogrammierinformationen.

- **Bildschirmalarmprogrammierung** – Jeder Alarmkontakt kann programmiert werden, sodass die zugeordnete Kamera auf spezifischen Bildschirmen angezeigt wird. Sie können separate Alarmkontakt-Bildschirm-Zuordnungen für Aufruf durch Ereigniszeitgeber programmieren.

  Sie können die einzelnen für Alarmanzeigen verwendeten Bildschirme für unterschiedliche Anzeige- und Freigabemethoden scharfschalten.

- **Bildschirmrundgänge** – Ein Bildschirmrundgang ist eine temporäre Sequenz von Kameras, die von einer *lokalen* Tastatur für einen einzelnen Bildschirm programmiert wurde. Ein Bildschirmrundgang kann bis zu 64 *lokale* Kameras enthalten, alle mit einer eigenen Verweilzeit.

- **Partitionierung** – Programmierbare Partitionierung schränkt Zugriff zu spezifische *lokale* und *Satelliten-*Systemressourcen ein.

- **Passcode - Protokoll ein und Protokoll aus** – Bediener-Passcode-Eingabe ermöglicht, dass ausschließlich befugtes Personal das System bedient. Das Passcode-Eingabesystem ermöglicht maximal 500 Benutzer mit individuellen Passcodes.

- **PC-Systemeinrichtungssoftware** – EASY CPU ist ein PC-basiertes Software-Anwendungspaket, das Programmierung und Speicherung von aller MegaPower CPU-Systemeinrichtungsinformationen unterstützt. Mit der Software können Sie Einrichtungsdaten in der MegaPower CPU lesen und schreiben.

- **Prioritätszugriff** – Mit Tastaturen und Benutzern zugeordneten Prioritätsebenen können Benutzer höherer Priorität Kameras (Schwenk-, Neige-, Objektiv- und Zusatzsteuerung) von Benutzern niedrigerer Priorität aufnehmen und sperren. Das System unterstützt bis zu 8 Prioritätsebenen.
- **Recorder-Steuerung** – Bediener können Aufnahmegeräte (DVR, Videorecorder oder andere heutige und zukünftige Aufnahmegeräte) über Tastaturbefehle steuern.
- **Auswählbare Datum/Uhrzeit-Anzeige** – Das Datum des Systems kann zur Anzeige in den folgenden Formaten programmiert werden: MM/TT/JJ, TT/MM/JJ oder JJ/MM/TT. Die Uhrzeit wird in einem 24-Stunden-Format angezeigt.
- **Systemsalven** – Eine Systemsalve ist eine Gruppe *lokaler* Kameras, die für gleichzeitigen Aufruf auf eine zusammengehörende Gruppe *lokaler* Bildschirme programmiert ist. Sie können bis zu 64 Systemsalven mit maximal 16 Kameras pro Salve programmieren.
- **Systemrundgänge** – Ein Systemrundgang ist eine Sequenz von Kameras, die über EASY CPU für einem einzelnen Bildschirm programmiert wurde. Systemrundgänge können durch Tastaturbefehle nicht verändert werden und sind deshalb beständiger in ihrer Art als Bildschirmrundgänge. Sie können bis zu 64 Systemrundgänge erstellen, jeder mit bis zu 64 Kameras. Sie bestimmen die Verweilzeit, Zielanfahrtsszene und Zusatzaktion für jede Kamera.
- **Zeiggesteuerte Ereignisse** – Ein Ereignis ist ein benutzerdefinierter Zeitschlitz, der für automatischen Aufruf von Systemrundgängen und Alarmkontakttabellen programmiert ist. Sie können bis zu 35 *lokale* Ereigniszeitgeber programmieren, wobei jeder für Aufruf zu einer bestimmten Uhrzeit, an beliebigen Wochentagen oder wöchentlich eingestellt werden kann.
- **Benutzerzugeordnete Kameranummern** – Sie können benutzerdefinierte Pseudokameranummern beliebigen Kameraeingängen zuordnen. Pseudonummern identifizieren Kameras nach Funktion oder Standort, anstatt Eingangsnummer auf dem Schalter. Sie können zum Beispiel in einem mehrstöckigen Gebäudes die Pseudonummern 101 bis 110 Kameras im Erdgeschoß, 201 bis 210 Kameras im 1. Stock, 301 bis 310 Kameras im 2. Stock usw. zuordnen.
- **Videoverlusterkennung** – Wenn das System mit dem optionalen Videoverlustmeldermodul ausgerüstet ist, kann es Vorhandensein/Verlust eines Videosignals für jede lokale Kamera erkennen. Sie bestimmen den Sync- oder Videosignalpegel, bei dem Verlust von Video erkannt wird.
- **Videoschaltersteuerung** – Die MegaPower CPU steuert die Videoschaltung aller lokalen und fernen Kameras auf alle Bildschirme. Schaltung erfolgt als Antwort auf Bediener-Tastaturanforderungen oder durch automatische Aktion über Rundgänge, Systemsalven, zeitgesteuerte Ereignisse oder Alarmrückmeldung.
- **Satellitenstandortunterstützung** – Bis zu 30 individuelle MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systeme können zu einem Satellitennetzwerk verbunden werden. Für ausführlichere Informationen zu Satellitensystemen siehe ANHANG H: Satellitenkonfiguration - Übersicht auf Seite 60.

Administratoraufgaben

Ein Systemadministrator ist eine Person, der die Aufgabe der Verwaltung des MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systems zugeteilt wurde. Diese Person nimmt oft an Installationsplanung teil und sollte mit den Funktionen, Geräten, Kameraeingängen, Bildschirmen Satellitenstandorten und Programmierung des Systems vertraut sein.

Der Administrator bereitet das System für Gebrauch durch Bediener vor. Diese Vorbereitung umfasst:

- Konfigurieren des Systems
- Erstellen von Bediener-IDs, Planen von Bedienerschichten und Bestimmen von Zugangsebenen
- Erstellen von Kameranamen und Pseudonummern
- Erstellen von Standortnummern
- Erstellen von Alarmrückmeldungen
- Unterhalten einer Liste von Alarmen und Auxiliaries (Hilfsanschlüssen)
- Einstellen von Ereigniszeitgebern
- Erstellen von Salven
- Erstellen von Systemrundgängen

Bedieneraufgaben

Bediener führen die tagtäglichen Aufgaben der Videoüberwachung unter Verwendung von Tastaturen durch, die an der MegaPower CPU angeschlossen sind. Bediener wählen Kameras aus und steuern sie, erstellen automatisierte Kameraaktionen und führen sie aus, bestätigen Alarmaktivitäten, stellen Bildschirme ein und leiten aufgrund von Beobachtungen angemessene Aktionen ein. Bediener können zudem begrenzte Programmierfunktionen über ihre Tastaturen ausführen.

Für weitere Informationen siehe die MegaPower CPU-Bedieneranleitung, 8200-0421-0201.

Initialisieren des Systems

Es gibt zwei Methoden zum Initialisieren des MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systems:

- Direktanschluss eines PCs an die CPU über einen RS-232-Anschluss oder über den Ethernet-Anschluss
- Ethernet-Anschluss über ein Ethernet-Netzwerk

Erklärung der angezeigten Symbole

Die folgenden Symbole werden auf dem CPU LCD-Bildschirm angezeigt. Einige Symbole erscheinen nur unter bestimmten Umständen.

Symbol	Beschreibung
	Zeigt durch kontinuierliches Blinken an, dass das System ordnungsgemäß funktioniert.
	Zeigt an, dass die MPU nicht kommuniziert.
	Zeigt die derzeit aktive (ausgewählte) CPU an.
	Zeigt in einem Dual-CPU-System die CPU an, die derzeit als Backup (Standby) verwendet wird. Diese CPU empfängt in diesem Zustand nach wie vor Daten.
	Zeigt an, dass das System ordnungsgemäß funktioniert.
	Zeigt an, dass ein Problem (Fehler) aufgetreten ist. Eine Fehlermeldung wird mit diesem Symbol angezeigt.
	Zeigt an, dass eine CPU über ein Passive Hot Switch-Flachkabel mit sich selbst verbunden ist. Es ist keine Dual-CPU-Installation installiert oder angeschlossen.
	Zeigt an, dass beide CPUs in einem Dual-System über Dual Passive Hot Switch-Flachkabel miteinander verbunden sind.

Direktanschluss

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die verwendete Tastatur für die jeweilige Installation korrekt konfiguriert ist.

RS-232-Anschluss (S^3 Software)

Hinweis: S^3 Software sollte nur zum Kopieren einer bestehenden Konfiguration von einer AD1024 CPU auf eine MegaPower CPU verwendet werden. Wenn Sie eine vollständig neue Konfiguration erstellen, verwenden Sie die EASY CPU Software.

Gehen Sie wie folgt vor, um das System zu initialisieren:

1. Konfigurieren Sie einen AD1024 RS-232-Anschluss:
   - Typ = Terminal
   - Baudrate = 4800 bps
   - Parität = Keine
   - Datenbit = 8
   - Stoppbit = 1
2. Verbinden Sie den PC RS-232-Anschluss mit dem konfigurierten AD1024 RS-232-Anschluss.
3. Öffnen Sie das Programm S^3. Wenn das Dialogfeld „Übertragungssystem“ eingeblendet wird, klicken Sie auf **X**, um es zu schließen.
4. Klicken Sie im S^3-Fenster unten in der linken Spalte auf die Schaltfläche „PC-Dienstprogramm“. Es wird ein Popupmenü eingeblendet.
5. Klicken Sie in diesem Menü auf „COM-Anschlussparameter“ und stellen Sie die Parameter im Dialogfeld „PC-Anschluss“ wie folgt ein:
   - Baudrate = 4800 bps
   - Parität = Keine
   - Datenbit = 8
   - Stoppbit = 1
6. Klicken Sie auf das grüne Häkchen (✓), um die Einstellung zu akzeptieren, und schließen Sie dann das Dialogfeld.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche „PC-Dienstprogramm“ und dann im Popupmenü auf „Videomatrixschalter“.
8. Stellen Sie das Feld „Videomatrixschalterauswahl“ auf **AD1024** und das Feld „Festplattenlaufwerk“ auf **C:** ein. Das Videomatrixschalterverzeichnis wird geöffnet.
9. Geben Sie Folgendes in das Feld „Verzeichnis“ ein:

   `C:\Program files\Sensormatic\S3\AD1024\MPCPU.`
10. Klicken Sie in auf ein beliebiges Feld, um die Datei zu erstellen. Dies ist die Datei, die die bestehende AD1024-Konfiguration speichert.
11. Klicken Sie auf das **X**, um das Dialogfeld zu schließen, und klicken Sie dann auf das **X**, und das Dialogfeld „COM-Anschluss“ zu schließen. Das Dialogfeld „Übertragungssystem“ wird geöffnet.
12. Laden Sie die Konfiguration hoch, indem Sie im Dialogfeld „Übertragungssystem“ auf alle weißen Kontrollkästchen klicken, und klicken Sie dann unten im Dialogfeld „Übertragungssystem“ auf den Aufwärtspfeil.
13. Warten Sie, bis der Prozess des Hochladens abgeschlossen ist und klicken Sie dann auf das **X**, um das Dialogfeld „Übertragungssystem“ zu schließen.
14. Trennen das AD1024 CPU-Ende des PC RS-232-Kabels vom AD1024 und schließen Sie es an einen beliebigen Anschluss der neuen MegaPower CPU an.
15. Klicken Sie in der linken Spalte des S^3-Fensters auf „S^3-PC-Dienstprogramm“ und dann im Popupmenü auf „COM-Anschlussparameter“.

16. Stellen Sie den PC-COM-Anschluss wie folgt ein:
    - Baudrate = 1200 bps
    - Parität = Keine
    - Datenbit = 8
    - Stoppbit = 1
17. Klicken Sie auf das grüne Häkchen (✓), um die Einstellungen zu akzeptieren, und klicken Sie dann auf das **X**, um das Dialogfeld zu schließen.

    Hinweis: Sie können die Dateiübertragungszeit verringern, indem Sie sowohl den PC-COM-Anschluss als auch den MegaPower CPU-COM-Anschluss auf 4800 bps ändern.
18. Schalten Sie die MegaPower CPU ein. Der LCD-Bildschirm zeigt den AD-Begrüßungsbildschirm und dann den CPU-Statusbildschirm an.

Abbildung 6. AD-Begrüßungsbildschirm



Abbildung 7. CPU-Statusbildschirm



19. Klicken Sie in der linken Spalte des S^3-Fensters auf „S^3-PC-Dienstprogramm" und dann im Popupmenü auf „Übertragungssystem".
20. Klicken Sie im Dialogfeld „Übertragungssystem" auf alle weißen Kontrollkästchen und dann unten im Dialogfeld auf den Aufwärtspfeil.
21. Warten Sie, bis der Prozess des Herunterladens abgeschlossen ist und klicken Sie dann auf das **X**, um das Dialogfeld „Übertragungssystem" zu schließen.

    Hinweis: Der LCD-Bildschirm zeigt keine Bestätigung an, dass die Konfiguration abgeschlossen ist.

Ethernet-Anschluss (EASY CPU Software)

Verwenden Sie beim Konfigurieren der MegaPower CPU mit der EASY CPU Software ein Ethernet-Auskreuzkabel, um den PC über seinen Ethernet-Anschluss an die CPU anzuschließen. Die CPU kann auch an ein LAN angeschlossen und über einen PC erreicht werden, auf dem EASY CPU auf dem LAN ausgeführt wird.

Die Standard-IP-Adresse auf einer neuen MegaPower CPU ab Werk lautet 192.168.0.1. Die IP-Adresse kann nur mit einer Tastatur verändert werden, die an einem RS-232-Anschluss der CPU angeschlossen ist.

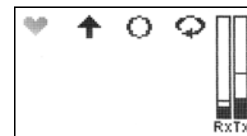
Gehen Sie wie folgt vor, um das System mit einer CPU zu initialisieren, die über den Ethernet-Anschluss direkt an einen PC angeschlossen ist:

1. Schließen Sie die CPU über ein Ethernet-Kabel direkt den PC an.
2. Wechsel Sie auf den PC und gewährleisten Sie, dass EASY CPU installiert und auf dem PC funktionsfähig ist. Für Anweisungen zum Installieren, Starten und Programmieren siehe die Abschnitte ab Seite 12.
3. Wechseln Sie auf die CPU. Der LCD-Bildschirm blendet den AD-Begrüßungsbildschirm und dann den CPU-Statusbildschirm ein.

Abbildung 8. AD-Begrüßungsbildschirm



Abbildung 9. CPU-Statusbildschirm



4. Wenn der PC direkt an die MegaPower CPU angeschlossen ist, und der PC und die MegaPower CPU sind nicht an ein Netzwerk angeschlossen, dann kann die Standard-IP-Adresse, 192.168.0.1, als IP-Adresse bestehen bleiben. Bevor Sie einen Konfigurations-Download versuchen, stellen Sie sicher, dass die IP-Adresse im nachfolgenden Ordner konfiguriert ist:

    ```
    EZ CPU\MPCPU\System\Options\CPU
    Addresses\CPU # 1.
    ```

Ethernet-Netzwerkverbindung

Hinweis: Je nach Installation können Sie entweder eine IP-Adresse verwenden, die durch den Netzwerk-DHCP-Server zugeordnet wurde, oder Sie können eine statische IP-Adresse verwenden.

Gehen Sie wie folgt vor, um das zu installierende System unter Verwendung des Ethernet-Protokolls zu initialisieren:

1. Schließen Sie die CPU über ein Ethernet-Kabel an das Ethernet-Netzwerk an.
2. Schließen Sie den PC über ein Ethernet-Kabel an das Ethernet-Netzwerk an.
3. Wechsel Sie auf den PC und gewährleisten Sie, dass EASY CPU installiert und auf dem PC funktionsfähig ist. Für Anweisungen zum Installieren, Starten und Programmieren siehe die Abschnitte ab Seite 12.

4. Wechseln Sie auf die CPU. Der LCD-Bildschirm blendet den AD-Begrüßungsbildschirm und dann den CPU-Statusbildschirm ein.

Abbildung 10. AD-Begrüßungsbildschirm



Abbildung 11. CPU-Statusbildschirm



Verwenden einer durch den Netzwerk-DHCP-Server zugeordneten IP-Adresse

Gehen Sie wie folgt vor, um die MegaPower CPU so einzurichten, dass sie eine IP-Adresse von einem DHCP-Server erlangt:

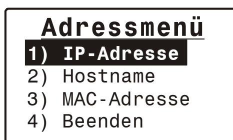
1. Schließen Sie eine Tastatur an einen RS-232-Anschluss der MPCPU an. Stellen Sie sicher, dass die Baudraten für die Tastatur und den verwendeten CPU-Anschluss übereinstimmen.
2. Schalten Sie die Tastatur in den Programmiermodus. Der Bildschirm „Systemmenü" erscheint auf dem LCD-Bildschirm.

Abbildung 12. Systemmenü



3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um „Adressierung" auszuwählen. Der Bildschirm „Adressmenü" wird eingeblendet.

Abbildung 13. Adressmenü



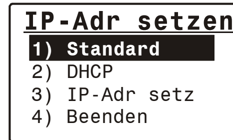
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um „IP-Adresse" auszuwählen. Der Bildschirm „IP-Adresse" wird eingeblendet.

Abbildung 14. IP-Adresse



5. Wählen Sie „IP-Adr setz" aus und drücken Sie die **Eingabetaste**. Der Bildschirm „IP-Adr setzen" wird eingeblendet.

Abbildung 15. IP-Adresse setzen



6. Wählen Sie „DHCP" aus und drücken Sie die **Eingabetaste**. Der Bildschirm „DHCP-Einstell" wird eingeblendet.

Abbildung 16. DHCP-Einstellung



7. Wählen Sie „Aktivieren" aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
8. Beenden Sie das MegaPower CPU-Menüsystem.

Verwenden einer statischen IP-Adresse

Gehen Sie wie folgt vor, um die MegaPower CPU für eine statische IP-Adresse einzurichten:

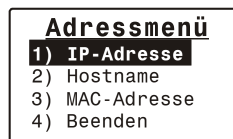
1. Schließen Sie eine Tastatur an einen RS-232-Anschluss der MPCPU an. Stellen Sie sicher, dass die Baudraten für die Tastatur und den verwendeten MPCPU-Anschluss übereinstimmen.
2. Schalten Sie die Tastatur in den Programmiermodus. Der Bildschirm „Systemmenü" erscheint auf dem LCD-Bildschirm.

Abbildung 17, Systemmenü



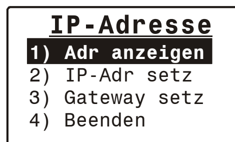
3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um „Adressierung" auszuwählen. Der Bildschirm „Adressmenü" wird eingeblendet.

Abbildung 18. Adressmenü



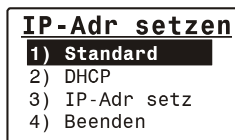
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um „IP-Adresse“ auszuwählen. Der Bildschirm „IP-Adresse“ wird eingeblendet.

Abbildung 19. IP-Adresse



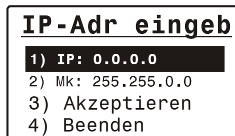
5. Wählen Sie „IP-Adr setz“ aus und drücken Sie die **Eingabetaste**. Der Bildschirm „IP-Adr setzen“ wird eingeblendet.

Abbildung 20. IP-Adresse setzen



6. Wählen Sie „IP-Adr setz“ aus und drücken Sie die **Eingabetaste**. Der Bildschirm „IP-Adr eingeb“ wird eingeblendet.

Abbildung 21. IP-Adresse eingeben



7. Drücken Sie die **Eingabetaste** und tippen Sie dann die IP-Adresse ein; drücken Sie dabei nach Eingabe jedes Segments der IP-Adresse die **Eingabetaste** zweimal.
8. Wählen Sie „Akzeptieren“ aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
9. Beenden Sie das MegaPower CPU-Menüsystem.

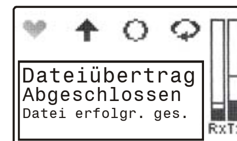
Lesezyklus

Während eines Lesezyklus werden Daten von der CPU auf einen PC transferiert, auf dem EASY CPU ausgeführt wird. Die folgenden Bildschirme zeigen den Ablauf eines Lesezyklus.

Abbildung 22. Dateiübertragung in Ausführung



Abbildung 23. Dateiübertragung abgeschlossen



Schreibzyklus

Während eines Schreibzyklus werden Daten von einen PC, auf dem EASY CPU ausgeführt wird, auf die CPU transferiert. Die folgenden Bildschirme zeigen den Ablauf eines Schreibzyklus.

Abbildung 24. Dateiübertragung in Ausführung



Abbildung 25. Empfangene Datei speichern



Abbildung 26. Empfangene Datei gespeichert

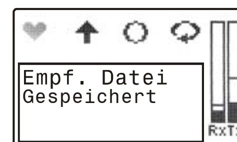


Abbildung 27. Dateiübertragung abgeschlossen

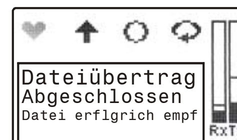
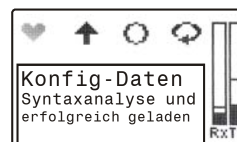


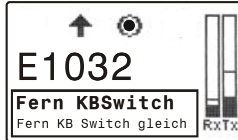
Abbildung 28. Konfigurationsdaten-Syntaxanalyse durchgeführt und erfolgreich geladen



Fehlermeldungsbeispiel

Der folgende Bildschirm zeigt ein Beispiel einer Fehlermeldung bei Auftreten einer abnormalen Bedingung.

Abbildung 29. Fehlermeldungsbeispiel



Installation EASY CPU

Systemanforderungen

Die folgenden minimalen Systemanforderungen gelten für Installation und Betrieb der EASY CPU-Softwareanwendung:

- **Computer**: PC-kompatibler Computer mit 600 MHz Intel® Pentium III® Mikroprozessor oder leistungsfähiger
- **Festplattenplatz**: 30 MB
- **Arbeitsspeicher**: 128 MB
- **Netzwerkkarte**: 10BaseT, 100 BaseTX
- **Video**: SVGA mit 16 MB Video-RAM
- **Bildschirm**: 800 x 600 Pixel Auflösung, 16-Bit Farbe
- **Betriebssystem**: Microsoft® Windows® XP oder Microsoft Windows 2000 Professional

Beginn der Installation

Beginn der Installation von EASY CPU:

1. Führen Sie eine der folgenden Methoden durch:

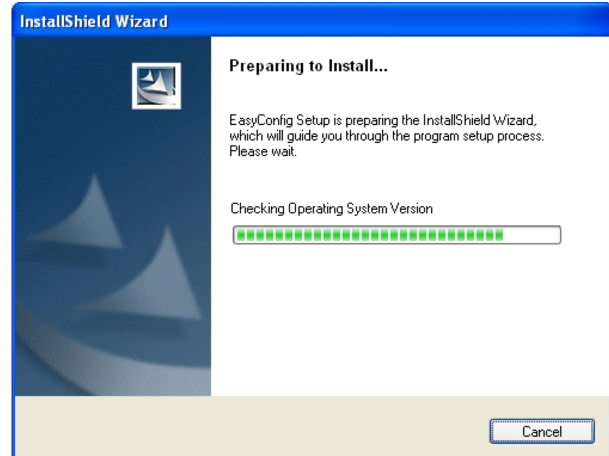
   - Falls Sie im Besitz der EASY CPU-CD sind, legen Sie sie in den Computer ein. Das Installationsprogramm sollte automatisch geladen werden.

     Hinweis: Falls das Installationsprogramm nicht automatisch startet, müssen Sie es manuell starten, indem Sie auf **Start**, dann auf **Ausführen…** und letztlich auf **Durchsuchen** klicken. Navigieren Sie auf dem Durchsuchen-Bildschirm zu dem Ordner auf der CD, in dem die ausführbare Datei „Configurator.exe“ gespeichert ist, und doppelklicken Sie dann auf die Datei, um die Installation zu beginnen.

   - Falls Sie EASY CPU von einer Website oder einem Server auf den Computer herunterladen, speichern Sie die zip-Datei in einem beliebigen Ordner und dekomprimieren (unzip) Sie dann die Datei in diesem Ordner. Doppelklicken Sie dann auf die Datei „Configurator.exe“, um die Installation zu beginnen.

   Der InstallShield Wizard-Bildschirm zur Prüfung der Betriebssystemversion wird eingeblendet, (Abbildung 30).

Abbildung 30. Prüfung der Betriebssystemversion



2. Im Verlaufe der Installation erscheinen eine Reihe von Bildschirmen. Beantworten Sie die Aufforderungen während der Installation. Wenn während der Installation die Aufforderung **OK** [In Ordnung] erscheint, klicken Sie darauf.

   Hinweis: Falls Sie die Installation zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem ordnungsgemäßen Ende der Installation abbrechen möchten, klicken Sie auf einem Bildschirm, auf dem diese Schaltfläche nicht abgeblendet ist, auf **Cancel** [Abbrechen]. Sie werden aufgefordert, zu bestätigen, dass Sie die Installation abbrechen möchten. Klicken Sie auf **Yes** [Ja], um die Installation abzubrechen, bzw. klicken Sie auf **No** [Nein], um die Installation fortzusetzen.

3. Wenn der folgende Bildschirm eingeblendet wird (Abbildung 31), klicken Sie auf **Next** [Weiter], um die Installation fortzusetzen.

Abbildung 31. InstallShield Wizard-Begrüßungsbildschirm



4. Wenn der Lizenzvereinbarungsbildschirm (Abbildung 32) eingeblendet wird, führen Sie eine der folgenden Methoden durch:

Hinweis: Um die Lizenzvereinbarung in Ihrer Sprache anzuzeigen, gehen Sie zu **ANHANG A: Endbenutzerlizenzvereinbarung** auf Seite 50.

- Wenn Sie nach dem Lesen der Lizenzvereinbarung die Bedingungen akzeptieren, klicken Sie auf das Optionsfeld **I accept the terms in the license agreement** [Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung] und dann auf **Next**.
- Wenn Sie die Bedingungen der Lizenzvereinbarung *nicht akzeptieren,* klicken Sie auf das Optionsfeld **I do not accept the terms in the license agreement** [Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht] und dann auf **Cancel**. Die Installation wird daraufhin abgebrochen.

  Wenn Sie in der Installation einen Schritt zurück schalten möchten, klicken Sie auf **< Back** [Zurück], wenn diese Schaltfläche auftritt.

  Hinweis: Sie können die Lizenzvereinbarung ausdrucken, idem Sie auf diesem Bildschirm auf **Print** [Drucken] klicke; Sie müssen jedoch dafür einen Drucker am System angeschlossen haben.

Abbildung 32. Lizenzvereinbarung

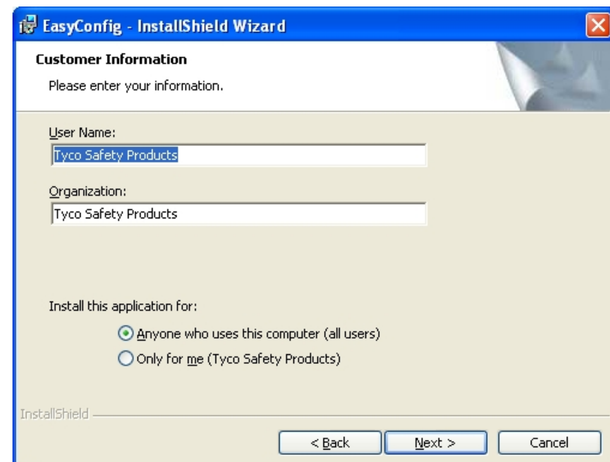


5. Tippen Sie auf dem Kundeninformationsbildschirm (Abbildung 33) Ihren Benutzernamen in das Feld **User Name** [Benutzername] und dann den Namen Ihrer Organisation in das Feld **Organization** [Organisation].

   Wenn Sie EASY CPU so installieren möchten, dass jedermann die Anwendung verwenden kann, klicken auf das Optionsfeld **Anyone who uses this computer (all users)** [Jedermann auf diesem Computer (alle Benutzer)] und dann auf **Next**.

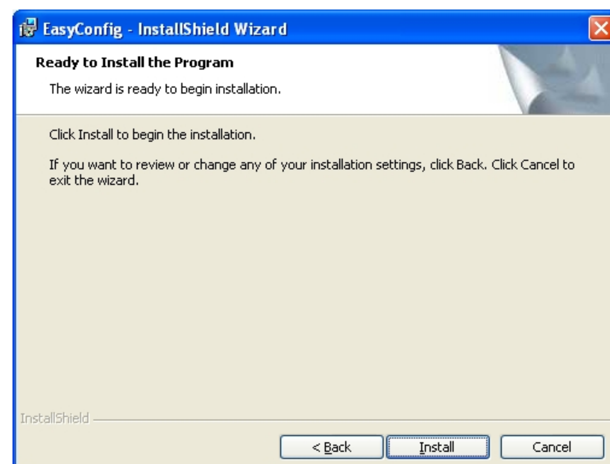
   Wenn Sie den Zugriff auf die Anwendung auf sich selbst einschränken möchten, klicken Sie auf das Optionsfeld **Only for me** [Nur für mich] **(*Organisation*)** und dann auf **Next**.

Abbildung 33. Kundeninformationen



6. Wenn der Bildschirm . Bereit zur Installation (Abbildung 34) eingeblendet wird, klicken Sie auf **Install** [Installieren], um mit der Installation von EASY CPU zu beginnen, oder klicken Sie auf **Cancel** [Abbrechen], um die Installation abzubrechen.

Abbildung 34. Bereit zur Installation



Die folgenden Bildschirme (Abbildung 35 und Abbildung 36) werden eingeblendet.

Abbildung 35. Installieren von EasyConfig

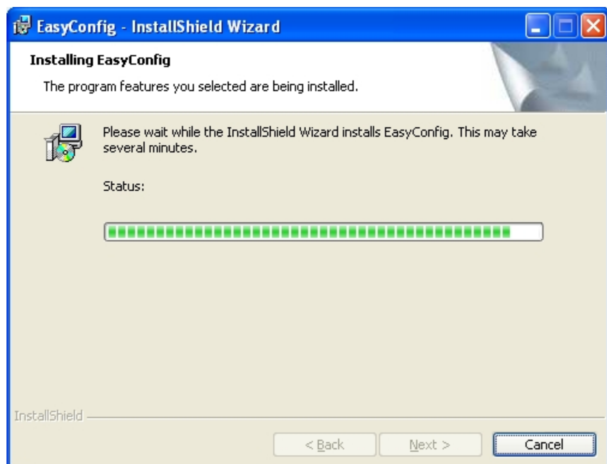
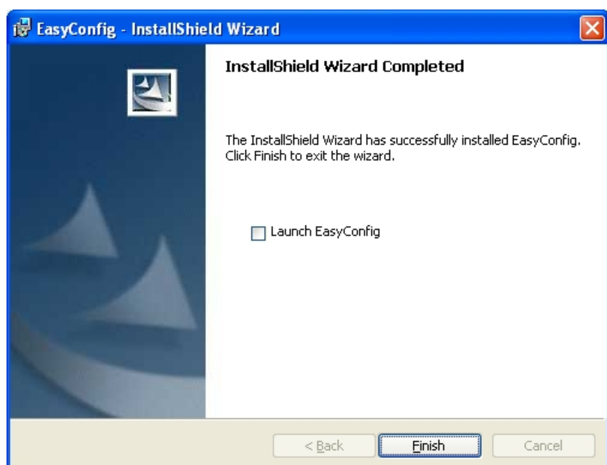


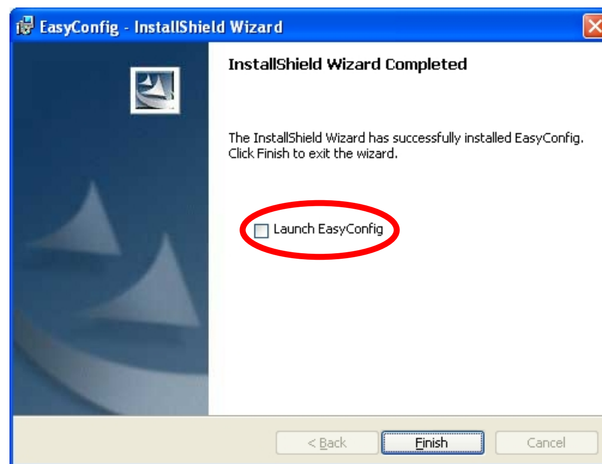
Abbildung 36. Installation abgeschlossen



7. Fahren Sie mit dem nächsten Abschnitt fort, Starten von EASY CPU.

Starten von EASY CPU

Abbildung 37. Installation abgeschlossen

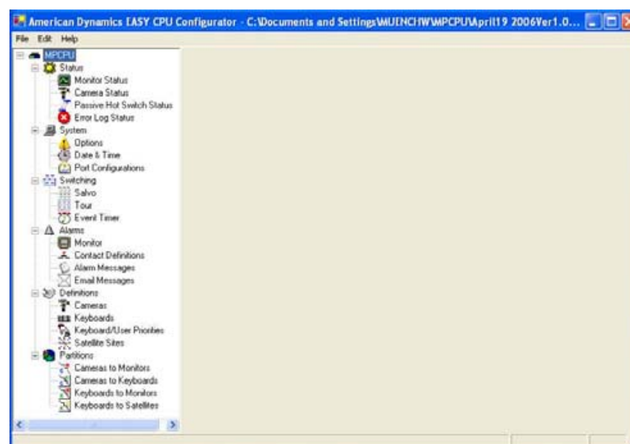


1. Um EASY CPU zu starten, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
   - Falls Sie EASY CPU unverzüglich nach Abschluss der Installation starten möchten, klicken Sie auf das Kontrollkästchen **Launch EasyConfig** [EasyConfig starten] auf dem Bildschirm (Abbildung 37) und dann auf **Finish** [Fertig stellen].
   - Falls Sie EASY CPU nicht unverzüglich nach Abschluss der Installation starten möchten, belassen Sie das Kontrollkästchen **Launch EasyConfig** leer und klicken Sie auf **Finish**.

     Falls Sie entscheiden, mit dem Start von EASY CPU zu warten, suchen Sie die EASY CPU-Datei „Configurator.exe“ und doppelklicken Sie darauf, um die Anwendung zu starten.

   In beiden Fällen startet EASY CPU und es wird der Hauptbildschirm eingeblendet. Die Standardsprache ist Englisch.

Abbildung 38. Hauptbildschirm



Auswählen einer Sprache und eines Uhrzeitformats

Sobald EASY CPU gestartet ist, können Sie eine der folgenden Methoden verwenden:

- Falls Sie EASY CPU in Englisch ausführen möchten, springen Sie zum nächsten Abschnitt, Speichern von Daten auf der Festplatte.
- Falls Sie EASY CPU in einer anderen Sprache ausführen möchten, gehen Sie wie folgt vor:
  1. Klicken Sie auf **Edit** [Bearbeiten] und dann auf der Menüleiste auf **Preferences** [Einstellungen]. Es wird das Einstellungsdialogfeld eingeblendet.

     EASY CPU unterstützt die folgenden Sprachen:
     - Englisch
     - Französisch
     - Deutsch
     - Italienisch
     - Portugiesisch
     - Spanisch

Abbildung 39. Configurator-Einstellungen



  2. Wählen Sie im Sprachlistenfeld die gewünschte Sprache aus.
  3. Wählen Sie ein Uhrzeitformat aus, indem Sie entweder „Standard Format“ (12-Stunden-Anzeige mit a.m. und p.m.) oder „Military Format“ (24-Stunden-Anzeige) aktivieren.
  4. Klicken Sie auf **OK** [In Ordnung], um die Spracheinstellung zu speichern, bzw. auf **Cancel** [Abbrechen], um das Dialogfeld ohne Speicherung der Einstellung zu schließen.
  5. Schließen Sie EASY CPU und starten Sie die Anwendung erneut, um die Änderung in Kraft zu setzen. Der Hauptbildschirm (Abbildung 46 auf Seite 19) erscheint in der ausgewählten Sprache.

Speichern von Daten auf der Festplatte

Mit EASY CPU können Sie Systemkonfigurationen auf der Festplatte speichern. Die Speicherung kann vor oder nach dem Übertragen neuer Konfigurationen auf die MegaPower CPU erfolgen. Alle Konfigurationen, die auf der Festplatte gespeichert werden, müssen von der Festplatte auf die CPU übertragen werden, bevor sie im System wirksam werden können.

Speichern von Konfigurationsdaten auf der Festplatte:

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei.**
2. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Speichern**, um die bestehende Datei zu überschreiben, bzw. auf **Speichern unter**, um eine neue Datei zu erstellen.
3. Bei **Speichern unter** navigieren Sie durch den Dialog zum gewünschten Ordner und geben Sie einen Dateinamen ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Datei speichern und zu schließen.

Abrufen von Konfigurationsdaten

Führen Sie eine der folgenden Methoden durch:

- Bei einer neuen Installation, wo noch keine Konfigurationsdatei erstellt wurde, sollten Sie das System durch Abrufen der in der CPU-Firmware gespeicherten werkseitigen Standardkonfigurationsdaten in die CPU initialisieren. Gehen Sie dazu zum Abschnitt Werkseitige Standard- oder bestehende Konfigurationsdaten in der CPU.
- Wenn Sie die eine bestehende Konfigurationsdatei verwenden möchten, die bereits auf die CPU geschrieben wurde, gehen Sie zum Abschnitt Werkseitige Standard- oder bestehende Konfigurationsdaten in der CPU.
- Wenn Sie die eine bestehende Konfigurationsdatei verwenden möchten, die noch nicht auf die CPU geschrieben wurde, gehen Sie zum Abschnitt Konfigurationsdatei lediglich im PC auf Seite 16.
- Wenn Sie eine neue Konfigurationsdatei erstellen und dann auf die CPU schreiben möchten, gehen Sie zum Abschnitt Neue Konfigurationsdatei auf Seite 16.

Werkseitige Standard- oder bestehende Konfigurationsdaten in der CPU

Gehen Sie wie folgt vor, um werkseitige Standard- oder bestehende Konfigurationsdaten von der CPU in EASY CPU abzurufen:

1. Klicken Sie auf den Hauptbildschirm auf **Datei**.
2. Klicken auf der Menüleiste auf **Lesen** klicken. Das Dialogfeld „Adresse auswählen“ wird eingeblendet.

Abbildung 40. Adresse auswählen



3. Geben Sie die IP-Adresse der gewünschten MegaPower CPU in das Feld „MPCPU-Adresse“ ein oder wählen Sie eine Adresse aus dem Listenfeld aus.
4. Klicken Sie auf **OK**, um die MPCPU-Adresse zu speichern und die Konfigurationsdaten in EASY CPU einzulesen, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Adresse oder Einlesen der CPU-Konfigurationsdaten zu schließen.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Wenn Sie Benutzeranmeldungen ermöglichen möchten, gehen Sie zum Abschnitt Hinzufügen einer Benutzeranmeldung Auf Seite 17.
   - Wenn Sie Benutzeranmeldungen nicht ermöglichen möchten, ist das System einsatzbereit.

Konfigurationsdatei lediglich im PC

Nach Erstellung und Speicherung einer Konfigurationsdatei in EASY CPU müssen Sie die neuen Konfigurationseinstellungen auf die CPU schreiben (übertragen).

Gehen Sie wie folgt vor, um eine auf dem PC gespeicherte bestehende Konfigurationsdatei auf die CPU zu schreiben:

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei**.
2. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Öffnen…**.
3. Suchen und markieren Sie im Dialogfeld **Öffnen** die gewünschte Datei.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird in EASY CPU geladen
5. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei**.
6. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Schreiben**. Das Dialogfeld „Adresse auswählen“ wird eingeblendet.

Abbildung 41. Adresse auswählen



7. Geben Sie die IP-Adresse der gewünschten MegaPower CPU in das Feld „MPCPU-Adresse“ ein oder wählen Sie eine Adresse aus dem Listenfeld aus.
8. Klicken Sie auf **OK**, um die Konfigurationsdaten auf die CPU zu schreiben, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Schreiben der Konfigurationsdaten zu schließen.
9. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
   - Wenn Sie Benutzeranmeldungen ermöglichen möchten, gehen Sie zum Abschnitt Hinzufügen einer Benutzeranmeldung auf Seite 17.
   - Wenn Sie Benutzeranmeldungen nicht ermöglichen möchten, ist das System einsatzbereit.

Neue Konfigurationsdatei

Hinweis: Sie müssen eine neue Konfigurationsdatei auf dem PC speichern, bevor Sie sie mit EASY CPU auf die MegaPower CPU schreiben können.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Konfigurationsdatei zu erstellen:

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei**.
2. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Neu**.
3. Verwenden Sie die Konfigurationsinformationen in dieser Anleitung und richten Sie das System ein.
4. Wenn Sie mit der Konfiguration fertig sind, klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei**.
5. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Speichern**.
6. Navigieren Sie durch den Dialog **Speichern** zum gewünschten Ordner und geben Sie einen geeigneten Dateinamen für die Konfiguration ein.
7. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Datei zu speichern. Die Datei wird auf dem PC gespeichert.
8. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf **Datei**.
9. Klicken Sie auf der Menüleiste auf **Schreiben**. Das Dialogfeld „Adresse auswählen“ wird eingeblendet.

Abbildung 42. Adresse auswählen



10. Geben Sie die IP-Adresse der gewünschten MegaPower CPU in das Feld „MPCPU-Adresse“ ein oder wählen Sie eine Adresse aus dem Listenfeld aus.

11. Klicken Sie auf **OK**, um die Konfigurationsdaten auf die CPU zu schreiben, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Schreiben der Konfigurationsdaten zu schließen.
12. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - Wenn Sie Benutzeranmeldungen ermöglichen möchten, gehen Sie zum Abschnitt Hinzufügen einer Benutzeranmeldung.
    - Wenn Sie Benutzeranmeldungen nicht ermöglichen möchten, ist das System einsatzbereit.

Hinzufügen einer Benutzeranmeldung

Wenn Sie eine Benutzeranmeldung erstellen, wird die CPU-Anmeldeanforderungsfunktion aktiviert. Benutzer müssen sich anmelden, um Konfigurationsdaten lesen und schreiben zu können.

Erstellen einer Benutzeranmeldung:

1. Mit EASY CPU gestartet und einer Konfigurationsdatei geöffnet, klicken Sie auf der Menüleiste auf **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf **Benutzeranmeldungen…**. Das Dialogfeld „EASY CPU – Anmeldungsmanager“ wird eingeblendet.

Abbildung 43. Anmeldungsmanager



3. Klicken Sie auf **Neuer Benutzer…**. Das Dialogfeld „Anmeldungseigenschaften“ wird eingeblendet.

Abbildung 44. Anmeldungseigenschaften



4. Füllen Sie im Dialogfeld „Anmeldungseigenschaften“ die Felder „Anmeldungs-ID“, „Kennwort“ und „Bestätigen“ für den neuen Benutzer aus.
5. Klicken Sie im Feld „Zugangsebene“ auf die Schaltflächen, um die gewünschte Zugangsebene für den neuen Benutzer einzustellen (1 ist die niedrigste Ebene und 9 die höchste).

   Hinweis: Das Feld „Zugangsebene“ ist für den ersten Benutzer abgeblendet, sodass dieser Benutzer alle Administratorprivilegien hat. Dieses Feld ist zum Einstellen der Zugangsebene für nachfolgende Benutzer verfügbar.

   VORSICHT: Stellen Sie sicher, dass zumindest ein Benutzer eine Zugangsebene von 9 aufweist. Wenn kein solcher Benutzer unterhalten wird, besteht die Gefahr, dass Benutzer aus dem System ausgesperrt werden und eine Neuinstallation des Systems erforderlich ist.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Eigenschaften für den neuen Benutzer zu speichern, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Eigenschaften zu schließen.
7. Wiederholen Sie diesen Prozess für alle Benutzer, für die Sie Anmeldungen erstellen möchten.

   Hinweis: Sie können Benutzer im Dialogfeld „Anmeldungseigenschaften“ ändern oder löschen, wenn immer die entsprechenden Schaltflächen nicht abgeblendet sind.
8. Speichern Sie diese Änderungen und schreiben Sie die geänderte Konfigurationsdatei auf die CPU.

Hinweis: Wenn die Benutzeranmeldefunktion aktiviert ist, erfordern alle neu initiierten Programmiersitzungen, dass sich Benutzer vor dem Lesen und Schreiben von Konfigurationsdaten anmelden.

Anmelden von Benutzern für CPU-Lese-/Schreibzugang

Wenn Benutzeranmeldungen aktiviert sind, wird das Anmeldedialogfeld eingeblendet, wenn Sie versuchen, eine Konfigurationsdatei von der CPU zu lesen oder eine Konfigurationsdatei auf die CPU zu schreiben.

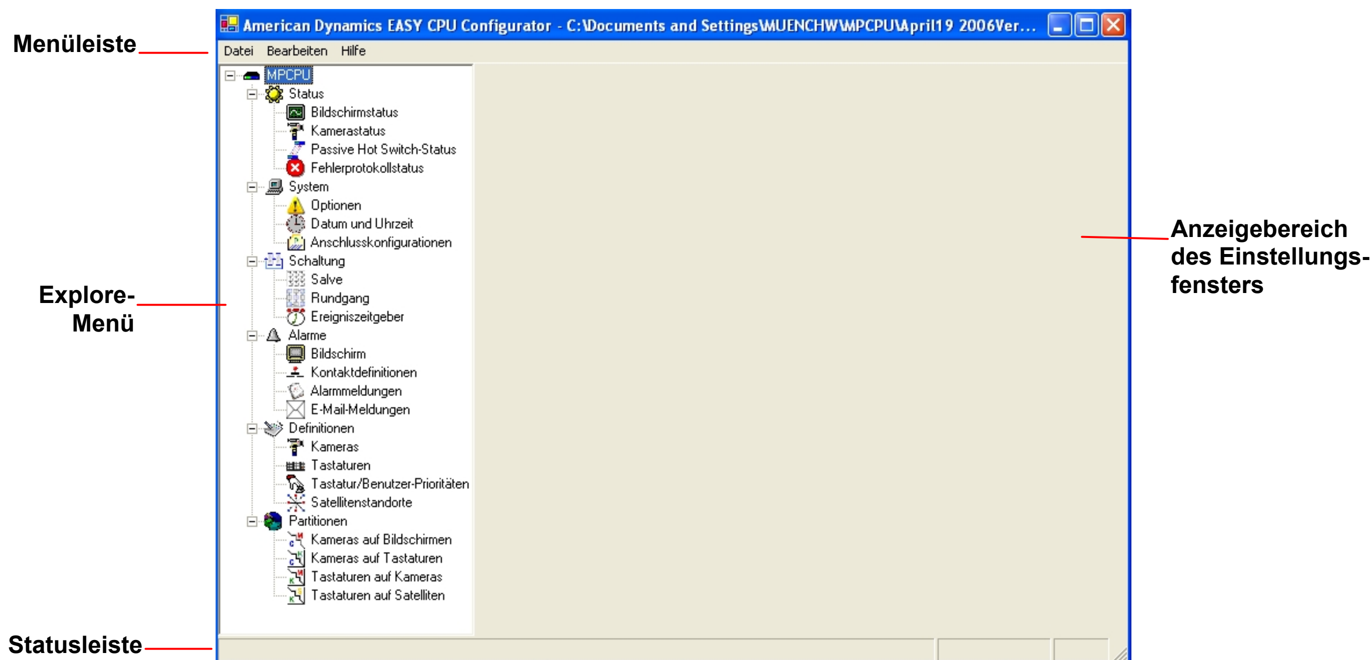
Abbildung 45. Anmeldung

1. Geben Sie im Dialogfeld „Anmeldung“ Ihren Benutzernamen und das Kennwort ein.
2. Klicken Sie auf **Anmeldung**, um Konfigurationsdaten zu übertragen, oder klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Übertragung von Konfigurationsdaten zu schließen.

Programmieren der MegaPower CPU

Mit EASY CPU können Sie die MegaPower CPU von einem angeschlossenen PC aus programmieren. Nach dem Start bietet der Hauptbildschirm von EASY CPU Verknüpfungen zu allen Einrichtungsfunktionen.

Abbildung 46. EASY CPU-Hauptbildschirm



EASY CPU-Hauptbildschirm - Übersicht

Der EASY CPU-Hauptbildschirm enthält die folgenden Abschnitte:

- Menüleisten
- Explore-Menü
- Statusleiste
- Anzeigebereich des Einstellungsfensters

Menüleisten

Menüleisten am oberen Rand des EASY CPU-Hauptbildschirms bietet die folgenden Optionen:

Datei	Bearbeiten	Hilfe
• Neu	• Kopieren	• Info
• Öffnen	• Ausschneiden	
• Schließen	• Einfügen	
• Speichern	• Einstellungen	
• Speichern unter	• Benutzeranmeldungen	
• Drucken		
• Lesen		
• Schreiben		
• Beenden		

Explore-Menü

Mit dem **Explore-Menü** auf der linken Seite des Bildschirms können Sie Bildschirme zum Einrichten der folgenden Funktionen öffnen:

- **Status –** Mit der Statusfunktion können Sie den Status von Bildschirmen, Kameras des Passive Hot Switch und des Fehlerprotokolls prüfen.
- **System –** Mit der Systemfunktion können Sie Optionen (Standort, Benutzeranmeldung, Momentaufnahmen und CPU-Adressen), Datum und Uhrzeit und Anschlusskonfigurationen einstellen.
- **Schaltung –** Mit der Schaltfunktion können Sie Salven, Rundgänge und Ereigniszeitgeber erstellen.
- **Alarme –** Mit der Alarmfunktion können Sie bis zu vier Alarmtabellen für den Gebrauch in Ereigniszeitgebern erstellen. Über Kontaktdefinitionen können Sie die Bildschirme bestimmen, auf denen die Alarme erscheinen. Zudem können Alarmmeldungen und E-Mail-Meldungen für Prüfzwecke angezeigt werden.
- **Definitionen –** Mit der Definitionsfunktion können Sie Kameras, Bildschirme, Tastatur- und Benutzerprioritäten und Satellitenstandorte definieren.
- **Partitionen –** Mit der Partitionenfunktion können Sie Kameras Bildschirmen, Kameras Tastaturen, Tastaturen Bildschirmen und Tastaturen Satellitenstandorten zuordnen.

Statusleiste

Die **Statusleiste** am unteren Rand des Hauptbildschirms zeigt Informationen über den derzeit angezeigten Bildschirm an. Die Leiste liefert auch Fortschrittsinformationen beim Speichern bzw. Übertragen von Dateien.

Anzeigebereich des Einstellungsfensters

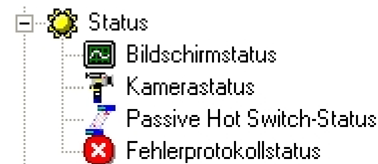
Das Fenster **Einstellungen** zeigt derzeit ausgewählte Bildschirme und Dialogfelder an.

Hinweis: Wenn immer Sie auf einem EASY CPU-Bildschirm (oder in einem Dialogfeld) einen Wert in ein Feld oder Kontrollkästchen eingeben, müssen Sie auf einen Bereich außerhalb dieses Felds/Kontrollkästchens klicken, um den gerade eingegebenen Wert zu setzen.

Prüfen des Systemstatus

EASY CPU ermöglicht Prüfung des Status von Bildschirmen, Kameras, des Passive Hot Switch und des Fehlerprotokolls durch Auswahl der Statusfunktion. Klicken Sie im Explore-Menü auf Statusverknüpfungen, um zu beginnen.

Abbildung 47. Statusverknüpfungen



Bildschirmstatus

Der Bildschirm „Bildschirmstatus" zeigt Informationen über jeden Bildschirm im System an. Die Informationen dienen lediglich Informationszwecken und können nicht bearbeitet werden.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Status – Bildschirmstatus", um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 48. Bildschirmstatus

Einen Spaltenkopf ziehen und hier ablegen, um nach dieser Spalte zu gruppieren.

Bildschirm-Nr.	Kamera-Nr.	Bildschirmzustand	Alarmzustand	Kamerazustand	Videozustand	Sync-Zustand	Rundgang-Nr.	Standort-Nr.
1	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
2	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
3	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
4	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
5	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
6	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
7	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
8	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		
9	1	Halten		Entsperrt	Nein	Nein		

Der Bildschirm „Bildschirmstatus" enthält Echtzeitinformationen über das System:

- **Bildschirmnummer –** Listet jeden Bildschirm im System.
- **Kameranummer –** Zeigt die Pseudonummer des derzeit auf dem Bildschirm aufgerufenen Videoeingangs an. Für die Bezugnahme zwischen Videoeingangsnummern und Pseudokameranummern siehe Definitionen – Kameras.
- **Bildschirmstatus –** Gibt an, ob sich der Bildschirm in einem Halte-, Ausführungs- oder Salvenstatus der Kameraanzeige befindet.
- **Alarmstatus –** Gibt an, ob derzeit ein Alarm auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- **Kamerastatus** – Gibt an, ob die derzeit angezeigte Kamera gesperrt oder entsperrt ist.
- **Videostatus –** Gibt den erkannten Videoverlustpegel an.
- **Sync-Status–** Gibt an, ob ein Video-Sync-Signal erkannt wird.
- **Rundgangnummer –** Gibt die Nummer eines Rundgangs an, der derzeit auf dem Bildschirm geladen ist oder ausgeführt wird.
- **Standortnummer –** Gibt den Standort (1-30) an, der auf dem Bildschirm aufgerufen ist. Die MegaPower CPU kann bis zu 30 Standorte steuern.

Kamerastatus

Der Bildschirm „Kamerastatus“ zeigt Informationen über Status und Synchronisierung des Videos der einzelnen Kameras an. Die Informationen dienen lediglich Informationszwecken und können nicht bearbeitet werden.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Status – Kamerastatus“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 49. Kamerastatus

Einen Spaltenkopf ziehen und hier ablegen, um nach dieser Spalte zu gruppieren.

Kamera-Nr.	Videozustand	Sync-Zustand
1	Spielt keine Rolle	Spielt keine Rolle
2	Spielt keine Rolle	Spielt keine Rolle
3	Spielt keine Rolle	Spielt keine Rolle
4	Spielt keine Rolle	Spielt keine Rolle

Der Kamerastatusbildschirm liefert die folgenden Informationen:

- **Kameranummer –** Identifiziert jede Kamera im System durch den Pseudonamen.
- **Videostatus –** Gibt den derzeitigen Videozustand der Kamera an: **Ja** = Live-Video; **Nein** = Videoverlust erkannt; **Spielt keine Rolle** = Video nicht konfiguriert oder es besteht keine Kommunikation zur Videoverlustkarte.
- **Sync-Zustand –** Gibt den Synchronisierungszustand des Videosignals zur ausgewählten Kamera an und wird in Verbindung mit der Videoverlusteinrichtung verwenden: **Ja** = Video synchronisiert; **Nein** = Video nicht synchronisiert; **Spielt keine Rolle** = Video nicht konfiguriert oder es besteht keine Kommunikation zur Videoverlustkarte.

Passive Hot Switch-Status

Der Bildschirm „Passive Hot Switch-Status“ zeigt Informationen über den Passive Hot Switch zwischen Dual MegaPower CPUs an. Der Passive Hot Switch überwacht den Status der MPUs in einem Dual MegaPower CPU-System. Wenn die ausgewählte MPU fehlschlägt, schaltet der Passive Hot Switch zur nicht ausgewählten MPU. Diese Informationen dienen lediglich Informationszwecken und können nicht bearbeitet werden.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Status – Passive Hot Switch-Status“, um zu beginnen. Es wird der folgenden Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 50. Passive Hot Switch-Status

Einen Spaltenkopf ziehen und hier ablegen, um nach dieser Spalte zu gruppieren.

CPU	AusgewählterStatus	ImpulsZustand	LokaleTastaturEinstellung	FerneTastaturEinstellung	DrucktastenZustand	FirmwareVersion
10.38.187.200		Getrennt	Niedriger	Unbekannt	Nicht ausgewählt	00.24

Der Bildschirm „Passive Hot Switch-Status“ liefert die folgenden Informationen:

- **CPU** – Zeigt die IP-Adresse der CPUs an.
- **AusgewählterStatus –** Identifiziert die aktiven und inaktiven CPUs.
- **ImpulsZustand** – Identifiziert die CPUs als „Verbunden“ oder „Nicht verbunden“.
- **LokaleTastaturEinstellung** – Identifiziert den Anschlussbereich der verbundenen CPU (Niedriger oder Höher).
- **FerneTastaturEinstellung** – Identifiziert den Anschlussbereich der nicht verbundenen CPU (Niedriger oder Höher).
- **DrucktastenZustand** – Identifiziert, welche CPU aktiv ist (Ausgewählt) und welche nicht (Nicht ausgewählt).
- **FirmwareVersion** – Zeigt die Firmwareversionsnummer an.

Fehlerprotokollstatus

Sie können den Status des Fehlerprotokolls durch Auswählen auf dem Fehlerprotokollstatus-Bildschirm einsehen. Die Informationen dienen lediglich Informationszwecken und können nicht bearbeitet werden.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Status – Fehlerprotokoll“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 51. Fehlerprotokollstatus

Einen Spaltenkopf ziehen und hier ablegen, um nach dieser Spalte zu gruppieren.

Fehler	Zähler	Fehlercode	Meldung	Löschen

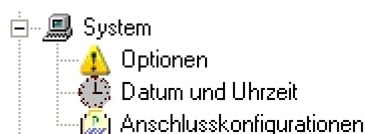
Der Fehlerprotokollstatus-Bildschirm liefert die folgenden Informationen:

- **Fehler –** Eine abnormale Bedingung, erkannt durch die CPU. Das System liefert Status zu bis zu 12 Fehler.
- **Zähler –** Gibt an, wie viele Male der Fehler aufgetreten ist.
- **Fehlercode –** Identifiziert den Fehler nach Nummer (1000-9999).
- **Meldung –** Liefert eine Textbeschreibung des Fehlers.
- **Löschen** – Löscht die Fehlermeldung vom Fehlerprotokollstatus-Bildschirm und von CPU-LCD-Bildschirm. Klicken Sie, um die Fehlermeldung zu löschen.

Konfigurieren des Systems

Mit der Systemfunktion können Sie Standorte auswählen, Anmeldungen aktivieren, das Systemdatum bestimmen und Anschlüsse für Tastaturen, Videoverlusterkennung und andere Geräte konfigurieren. Klicken im Explore-Menü auf Elemente unter „System“, um zu beginnen.

Abbildung 52. System



Einstellen von Systemoptionen

Mit der Funktion „Systemoptionen“ können Sie Standortnummern (1-30) erstellen und deren Benutzeranmeldung, Datumsformate und Starttermine bestimmen.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „System – Optionen“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 53. System – Optionen

Standort
Nummer: 1
Name: Neuer Standort
Benutzer
Anmeldung aktivieren
Momentaufnahme
Videonorm: PAL NTSC
Videomodus FULL D1
Bildqualität: 90
Server 1: 0.0.0.0
Server 2: 0.0.0.0
Server 3: 0.0.0.0
Monitorausgang 1
CPU-Adressen
CPU Nr. 1
CPU Nr. 2
CPU-Sprache
Deutsch

Der Bildschirm „System – Optionen“ enthält die folgenden Optionen:

- **Standortnummer –** Ermöglicht die Erstellung einer numerischen Kennung für den lokalen Standort (1–30).
- **Standortname –** Ermöglicht die Erstellung eines Namens für den lokalen Standort. Standortnamen können beliebig lang sein.
- **Benutzer - Anmeldung aktivieren –** Kontrollkästchen implementiert Kennwortschutz auf Systemressourcen, zum Beispiel Kameras und Bildschirme über Tastaturen.
  - **Nicht markiert:** Es wird der Bildschirm „Definitionen – Tastatur/Benutzerprioritäten“ eingeblendet, auf dem Sie Tastaturprioritäten einstellen können.
  - **Markiert:** Es wird der Bildschirm „Definitionen – Tastatur/Benutzerprioritäten“ eingeblendet, auf dem Sie einzelnen Passcodes erstellen können.
- **Momentaufnahme** – In diesem Abschnitt können Sie Momentaufnahmen des derzeit ausgewählten Bildschirms machen. Um eine Momentaufnahme zu machen, drücken Sie zuerst **4** und dann **F1** auf einer Tastatur. Das System weist der Momentaufnahme automatisch einen Dateinamen zu und speichert diesen in .JPG-Format an dem im TFTP-Server definierten Speicherplatz.

  Der Dateiname weist die folgende Form auf:

  KB*x*–CAM*z*–*Kameratitel*–*JJ-MM-TT (HHMMSS)*,

  wobei *x* eine für die Tastatur reservierte Zahl ist und *z* eine die Kamera bestimmende Zahl repräsentiert. Das Datum kann auch im Format *TT-MM-JJ* oder *MM-TT-JJ konfiguriert werden*. *HHMMSS* ist die Uhrzeit, wobei *HH* die Stunden, *MM* die Minuten und *SS* die Sekunden repräsentieren. Wenn der *Kameratitel* nicht konfiguriert ist, wird dieser Teil des Dateinamens nicht angezeigt.

  Sie können die Videonorm, den Videomodus, die Bildqualität (in %) und Serverparameter für das System bestimmen.

  - **Videonorm** – Wählen Sie **PAL** oder **NTSC** aus.
  - **Videomodus** – Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus: **CIF**, **2 CIF Progressive**, **QCIF**, **HalfDI Progressive**, **HalfD1 Interlaced**, **4CIF**, **Full D1**, **VGA**, **SIF** oder **2SIF**.
  - **Bildqualität** – Wählen Sie im Bereich von **1 %** bis **100 %** aus.
  - **Server 1** – Geben Sie die IP-Adresse des ersten Servers ein, auf dem das Momentaufnahmebild gespeichert wird.
  - **Server 2** – Geben Sie die IP-Adresse des zweiten Servers ein, auf dem das Momentaufnahmebild gespeichert wird. (Backup-Server, falls der erste Server nicht verfügbar ist).
  - **Server 3** – Geben Sie die IP-Adresse des dritten Servers ein, auf dem das Momentaufnahmebild gespeichert wird. (Backup-Server, falls die ersten zwei Server nicht verfügbar sind).
  - **Monitorausgang** – Wählen Sie den Monitorausgang zur Anzeige des im Momentaufnahmemodus aufzunehmenden Videos aus. Wählen Sie im Bereich von **1** bis **256**.
- **CPU-Adressen –** Ermöglicht Verbindung zu den lokalen MegaPower CPUs. Diese CPU-Adressen

müssen konfiguriert werden, bevor EASY CPU mit der MegaPower CPU kommunizieren kann.

- **CPU-Sprache** – Ermöglicht die Auswahl der Sprache, die auf dem MegaPower CPU-LCD-Bildschirm angezeigt wird. Die Sprache sollte mit der für EASY CPU definierten Sprache übereinstimmen.

Einstellen von Systemdatum und Uhrzeit

Die Systemdatums- und Uhrzeitfunktion ermöglicht das Einstellen des Systemdatums und der Uhrzeit bzw. Verwendung des aktuellen Datums und der aktuellen Uhrzeit des PCs.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „System – Datum und Uhrzeit", um zu beginnen. Es wird das folgende Dialogfeld eingeblendet:

Abbildung 54. System – Datum und Uhrzeit

Um das Datum und die Uhrzeit einzustellen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Datumsformat –** Das Datumsformatfeld aktiviert die Datum/Uhrzeit-Anzeige auf den Videobildschirm und ist beim Konfigurieren von Systemereigniszeitgebern erforderlich. Spezifizieren Sie das Datumsanzeigeformat als MM/TT/JJ, TT/MM/JJ oder JJ/MM/TT.
- **CPU-Datum und -uhrzeit** – Dieser Abschnitt enthält die folgenden Optionen:
  - **Das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit dieses PCs verwenden –** Wählen Sie das Optionsfeld aus, wenn EASY CPU das Datum und die Uhrzeit des PCs verwenden soll, auf dem die Software installiert ist.
  - **Das folgende Datum und die folgende Uhrzeit verwenden –** Wählen Sie das Optionsfeld aus, falls Sie das Datum und die Uhrzeit anpassen möchten. Wenn diese Option ausgewählt ist, können Sie im Feld unterhalb dieses Felds ein Datum und eine Uhrzeit eingeben.
- **Netzwerkuhrzeit / Modus –** Im Modusfeld können Sie bestimmen, ob die Netzwerkuhrzeiteinstellung **Aus** oder **Abfrage** ist. Abfragemodus ermöglicht die Abfrage des Netzwerkuhrzeitservers für Datum und Uhrzeit.
- **Zeitzone –** Das Zeitzonefeld ermöglicht es, die Zeitzone anzugeben, in der das System betrieben wird.

Einstellen von Anschlusskonfigurationen

Jede MegaPower CPU unterstützt die folgenden Anschlusstypen:

- Tastatur
- Aufnahmegerät
- Satellit
- Alarme (1–1024)
- Alarme (1025–2048)
- Alarme (2049–3072)
- Alarme (3073–4096)
- Terminal
- Auxiliary/Hilfsanschluss
- Videoverlusterkennung (1–1024)
- Videoverlusterkennung (1025–2048)
- Videoverlusterkennung (2049–3072)
- Videoverlusterkennung (3073–3200)

Anschlusskonfigurationseinsrichtung ermöglicht Identifizierung von Gerättyp (Tastatur, Anschluss-erweiterungsmodul und andere), Baudrate und weiteren Kommunikationsparameter aller an einem Anschluss der CPU angeschlossenen Geräte.

Wichtig: Die MegaPower CPU kann unter Verwendung von Anschlusserweiterungsmodulen bis zu 128 Tastaturen unterstützen. Anschlusserweiterungsmodule machen aus einem Anschluss vier Anschlüsse. Wenn ein Anschluss-erweiterungsmodul an einen Anschluss angeschlossen ist, wird durch die Anschlussnummerierung ein alphabetisches Zeichen (a, b, c, d) zu jeder Anschlussnummer hinzugefügt, Anschluss 1 ergibt beispielsweise die Anschlüsse 1a, 1b, 1c und 1d bzw. Anschluss 2 die Anschlüsse 2a, 2b, 2c und 2d usw.

Klicken Sie im Explorer-Menü auf „System – Anschlusskonfigurationen“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 55. System – Anschlusskonfiguration

Systemanschlüsse

Anschluss-Nr.	Typ	Baudrate	Parität	Datenbits	Stoppbits	Ort
1	Satellit	9600	Keine	8	1	
2		1200	Keine	8	1	
3		9600	Keine	8	1	
4		9600	Keine	8	1	
5		9600	Keine	8	1	
6		9600	Keine	8	1	
7	Satellit	9600	Keine	8	1	
8	Satellit	9600	Keine	8	1	
9	Satellit	9600	Keine	8	1	
10	Satellit	9600	Keine	8	1	

Tastatur
Aufnahmegerät
Satellit
Alarme (1-1024)
Alarme (1025-2048)
Alarme (2049-3072)
Alarme (3073-4096)
Terminal

Um Anschlüsse zu konfigurieren, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Anschlussnummer –** Identifiziert die Anzahl Anschlüsse auf der CPU, an die das Gerät angeschlossen ist. Jede verfügbare Anschlussnummer wird auf vier Anschlüsse erweitert, falls ein Anschlusserweiterungsmodul angeschlossen ist (siehe **Wichtig** Erklärung oben).
- **Typ –** Identifiziert das Gerät, das am Anschluss angeschlossen ist. Ein vordefiniertes Listenfeld bietet die folgenden Optionen an: Tastatur, Aufnahmegerät, Satellit, Alarme, Terminal, Auxiliary und Videoverlusterkennung.
- **Baudrate –** Identifiziert die Datenübertragungsrate des angeschlossenen Geräts in bps. Wählen Sie 300, 1200, 2400, 4800, 9600, 19200 oder 38400 aus.
- **Parität –** Erkennt Übertragungsfehler. Wählen Sie Keine, Gerade oder Ungerade aus.
- **Datenbit –** Identifiziert die Anzahl Bit in jedem Paket von Daten, die übertragen werden. Wählen Sie 7 oder 8 aus.
- **Stoppbit –** Signalisiert das Ende jedes übertragenen Zeichens. Wählen Sie 1 oder 2 aus.
- **Standort –** Identifiziert den physikalischen Standort des Geräts. Sie können bis zu 16 Zeichen tippen.

Konfigurieren der Schaltfunktionen

Es gibt zahlreiche automatisierte Schaltfunktionen, die zur Verbesserung der Videoüberwachungspraktiken konzipiert wurden. Sie können Salven erstellen und Rundgänge einrichten, die automatisch ausgeführt werden. Sie können Schaltfunktionen auch verwenden, um verschiedene Alarmbildschirm-/Kontakttabellen zu planen, die zu unterschiedlichen Uhrzeiten aktiviert werden.

Abbildung 56. Schaltung



Erstellen von Salven

Eine Systemsalve ist eine Gruppe von Kameras, die zur gleichzeitigen Anzeige auf einer zusammenhängenden Gruppe von Bildschirmen programmiert ist. Für die MegaPower CPU können Sie bis zu 64 Salven erstellen.

Sie können bis zu 16 Kameras in einer Salve anordnen, wobei Verweilzeit, Zielanfahrtsansicht, Auxiliary-Aktion und Verbindungsstatus für jede einzelnen Kamera definiert werden kann. Sie können auch eine Salve (anstelle einer Kamera) als letzten Eintrag einer Salve einfügen. Dieses „Verschachteln“ einer Salve in einer anderen Salve erweitert die Anzahl unterschiedlicher Kameraansichten.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Schaltung – Salve“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 57. Salven/Kameras

Salven

Nummer	Name
1	Salvo 1

Kameras | Alarmkontakte

Kameras für Salve 1

Position	KameraNummer	ZielanfahrtBereichsabfahrt	Aux	Verbindung
1	1	0	Spielt keine R	Ja
2	2	0	Spielt keine R	Ja
3	3	0	Spielt keine R	Ja
4	12	0	Spielt keine R	Ja
5	5	0	Spielt keine R	Ja
6	11	0	Spielt keine R	Nein

Um eine Schaltsalve zu erstellen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Salvennummer –** Eine Nummer, die einer Salve automatisch zugeordnet wird und diese identifiziert.
- **Salvenname –** Geben Sie einen beschreibenden Namen für jede Salve ein. Der Name repräsentiert verschiedene Aktionen, die bei Ausführung der Salve durchgeführt werden. Definieren Sie die Eigenschaften jedes Eintrags, indem Sie die übrigen Felder auf diesem Bildschirm ausfüllen.
- **Kameraregisterkarte –** Die Registerkarte „Kameras“ enthält die folgenden Felder:
  - **Position** – Eine automatisch zugeordnete Nummer, die den Standort der Kamera für die Salve identifiziert.
  - **Kameranummer** – Identifiziert die in der Salve zu verwendende Kamera.
  - **ZielanfahrtBereichsabfahrt–** Identifiziert eine Zielanfahrt, die mit der anzuzeigenden Kamera verknüpft ist. Geben Sie die Nummer einer Zielanfahrt für die obige Kameranummer ein. (Für weitere Informationen zu Zielanfahrten siehe die MegaPower CPU Bedieneranleitung, 8200-0421-0201.)
  - **Aux –** Identifiziert ein Auxiliary (Hilfs-/Zusatzgerät), das als Aktion eingeschlossen werden soll, und bestimmt den Zustand, in den dieses Auxiliary bei Ausführung der Salve schaltet. Um zu bestimmen, wie ein Auxiliary bei Ausführung einer Salve funktioniert, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Spielt keine Rolle** – Ignoriert das Auxiliary.
    - **Aux 1-4 Ein** – Aktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4 bei Ausführung der Salve.
    - **Aux 1-4 Aus** – Deaktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4 bei Ausführung der Salve.

- **Verbindung –** bestimmt die nächste mit der Salve verknüpfte Aktion. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Ja –** Bewirkt, dass der nächste Kameraeintrag in der Salve auf den nächsten Bildschirm in der Gruppe aufgerufen wird.
  - **Nein –** Bewirkt, dass die Salve an der oben festgelegten Kameraposition stoppt.
  - **Salve –** Ruft eine andere Salve zur Ausführung und stoppt die aktuelle Salve.

- **Alarmkontaktregisterkarte –** Die Registerkarte „Alarmkontakte“ enthält die folgenden Felder:

Abbildung 58. Salven/Alarmkontakte

- **Kontaktnummer –** Nummer des mit der Salve verknüpften Alarmkontakts.
- **ZielanfahrtBereichsabfahrt** – Mit der Salve verknüpfte Bereichsabfahrt- oder Zielanfahrtsnummer.
- **Verbindung –** Wählen Sie Salve oder Salvengruppe bestätigen aus.
- **Aux –** Wählen Sie „Spielt keine Rolle“ oder Aux 1 Ein, Aux 1 Aus, Aux 2 Ein, Aux 2 Aus, Aux 3 Ein, Aux 3 Aus, Aux 4 Ein oder Aux 4 Aus
- **Verweilzeit –** Geben Sie die Zeit in Sekunden an, die die Salve auf dem Satz von Bildschirmen angezeigt wird.
- **Alarmmeldung –** Geben Sie die Alarmmeldungsnummer an, die mit der Salve verknüpft werden soll. **Hinweis**: Alarmmeldungen werden zuerst auf dem Bildschirm „Alarme **–** Alarmmeldungen“ erstellt.
- **E-Mail-Meldung –** Geben Sie die E-Mail-Meldungsnummer an, die mit der Salve verknüpft werden soll. **Hinweis**: E-Mail-Meldungen werden zuerst auf dem Bildschirm „Alarme **–** E-Mail-Meldungen“ erstellt.

Erstellen von Rundgängen

Ein Systemrundgang ist eine programmierte Folge von verschiednen Kameraansichten, die auf einem Bildschirm nacheinander aufgeschaltet werden. Rundgänge bieten Bedienern eine effiziente Weise zum Betrachten mehrerer interessierender Bereiche, ohne dass Kameras manuell aufgerufen werden müssen.

Sie können Rundgänge über Tastaturbefehle zur Ausführung auf beliebigen Bildschirmen aufrufen oder durch Platzierung in Ereigniszeitgebern so planen, dass sie automatisch ausgeführt werden (siehe Ereigniszeitgeber auf Seite 26).

Sie erstellen Systemrundgänge, indem Sie alle auszuführenden Kameraaktionen, die Reihenfolge, in der die einzelnen Aktionen auf dem Bildschirm erscheinen, und die Zeitdauer, die die Aktionen vor der nächsten Schaltung auf dem Bildschirm verharren (Verweilzeit), festlegen.

Wichtige Punkte beim Programmieren von Rundgängen:

- Das System unterstützt bis zu 64 Systemrundgänge, wobei jeder Rundgang 128 Einträge haben kann.
- Rundgänge können Salven, Zielanfahrten, Bereichsabfahrten, Auxiliaries und andere Rundgänge als Einträge haben.
- Kameras, die in einem Rundgangeintrag spezifiziert sind, können in einem anderen Eintrag wiederholt werden (mit unterschiedlicher Verweilzeit, Zielanfahrt oder Auxiliary).

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Schaltung – Rundgand“. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 59. Rundgänge

Der Bildschirm „Rundgänge“ ist in zwei Abschnitte unterteilt. Auf der linken Seite können Sie unter „Rundgänge“ vier Nummern und Namen definieren. Auf der rechten Seite auf der Registerkarte „Kameras“ können Sie die Einträge, Kameras und anderen Aktionen definieren, die mit jedem Rundgang verknüpft sind.

Um Rundgänge zu erstellen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Abschnitt „Rundgänge“**
  - **Nummer –** Ordnen Sie dem Rundgang eine eindeutige Nummer zu.
  - **Name –** Erstellen Sie einen Namen mit beliebig vielen Zeichen für den Rundgang.
- **Registerkarte „Kameras“** – Klicken Sie auf die Registerkarte „Kameras“ und füllen Sie die folgenden Felder aus:
  - **Eintrag –** Klicken Sie auf die Zeile unterhalb von **Eintrag** und geben Sie eine Nummer ein, um diesen Eintrag zu identifizieren. Definieren Sie die Eigenschaften dieses Eintrags, indem Sie die übrigen Felder der Zeile ausfüllen.
  - **Kamera/Salve/Rundgang** – Geben Sie die Nummer der gewünschten Kamera ein.
  - **ZielanfahrtBereichsabfahrt**– Gibt die Zielanfahrtsnummer (0-72) an, die der oben ausgewählten Kameranummer zugeordnet ist.
  - **Verweilzeit –** Gibt die Anzahl Sekunden (0-61) an, die Rundgangeinträge auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen.

- **Verbindung –** Die Verbindungsfunktion verbindet den Rundgangeintrag mit dem nächsten Eintrag auf dem Bildschirm. Zu den Optionen gehören:
  - **Ja –** Ruft den nächsten Rundgangeintrag auf den nächsten Bildschirm in der Gruppe. Der Benutzer simuliert dadurch eine Salve.
  - **Nein –** Ruft den nächsten Rundgangeintrag auf den Bildschirm, auf dem der Rundgang ursprünglich aufgerufen wurde.
  - **Salve –** Ruft den ersten Eintrag einer programmierten Salve auf den Bildschirm (alle weiteren Einträge der Salve erscheinen auf nachfolgenden Bildschirmen in der Gruppe).
  - **Rundgang –** Ruft einen weiteren programmierten Rundgang auf den Bildschirm, auf dem der Rundgang ursprünglich aufgerufen wurde.
- **Aux –** Ein Auxiliary ist ein Gerät (z. B. eine Lampe), das bei Aktivierung eines Rundgangeintrags aktiviert werden kann. Die MegaPower CPU erkennt bis zu vier Auxiliaries pro Kamera. Um zu bestimmen, wie ein Auxiliary bei Ausführung eines Rundgangs funktioniert, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Spielt keine Rolle –** Ignoriert das Auxiliary.
  - **Aux 1-4 Ein –** Aktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4 bei Ausführung des Rundgangs.
  - **Aux 1-4 Aus –** Deaktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4 bei Ausführung des Rundgangs.

Ereigniszeitgeber

Ereigniszeitgeber – Alarmtabellen

Alarmbildschirm-/Kontakttabellen bestimmen, wie das System auf Alarme reagiert das Alarmvideo erscheint. Die MegaPower CPU enthält eine Standard-Alarmbildschirm-/Kontakttabelle und ermöglicht die Erstellung von vier zusätzlichen Alarmbildschirm-/Kontakttabellen mit vier verschiedenen Bildschirmen.

Mit Ereigniszeitgebern können Sie alle vier Alarmbildschirm-/Kontakttabellen planen, sodass sie an verschiedenen Wochentagen und zu verschiedenen Uhrzeiten aktiviert.

Für weitere Informationen über Alarmbildschirm-/Kontakttabellen siehe Erstellen von Alarmbildschirm-/Kontakttabellen auf Seite 30.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Schaltung – Ereigniszeitgeber“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 60. Ereigniszeitgeber-Alarmtabellen

Uhrzeit: 09:00, 10:00

Alarmtabellen | Rundgänge

Alarmtabelle für 09:00

Tag der Woche	Alarmtabelle	Zustand
Sonntag	0	Nicht verwen
Montag	0	Nicht verwen
Dienstag	0	Nicht verwen
Mittwoch	0	Nicht verwen
Donnerstag	0	Nicht verwen
Freitag	0	Nicht verwen
Samstag	0	Nicht verwen

Um Alarmbildschirm-/Kontakttabellen zu planen, sind die folgenden Informationen erforderlich:

- Die Uhrzeit, zu der die Tabelle aktiviert werden soll.
- Die Wochentage, an denen die Tabelle aktiviert werden soll.
- Die Nummer der gewünschten Alarmtabelle.

Um einen Ereigniszeitgeber für Alarme zu erstellen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Uhrzeit –** Legen Sie die Stunde und Minute fest, zu der die Alarmtabelle aktiviert werden soll.
- **Alarmtabellen**
  - **Tag der Woche** – Zeigt die Tage der Woche an.
  - **Alarmtabelle** – Klicken Sie auf das Feld und wählen Sie die gewünschte Alarmtabelle (0-4) aus.
  - **Zustand** – Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Deaktiviert** – Die in Spalte 2 festgelegte Alarmtabelle ist für den in Spalte 1 festgelegten Tag der Woche deaktiviert.
    - **Aktiviert** – Die in Spalte 2 festgelegte Alarmtabelle ist für den in Spalte 1 festgelegten Tag der Woche aktiviert.
    - **Nicht verwendet** – Die in Spalte 2 festgelegte Alarmtabelle wird für den in Spalte 1 festgelegten Tag der Woche nicht verwendet.

Ereigniszeitgeber – Rundgänge

Ereigniszeitgeber ermöglichen den automatische Aufruf von Rundgängen und Alarmbildschirm-/Kontakttabellen an spezifischen Tagen der Woche zu spezifischen Uhrzeiten. Planung dieser Aktivitäten für automatische Ausführung liefert einen Beitrag zur Überwachung von Schlüsselbereichen zu wichtigen Zeitpunkten. Die MegaPower CPU unterstützt bis zu 35 Ereigniszeitgeber.

Klicken Sie um Explore-Menü auf „Schaltung – Ereigniszeitgeber“ und dann auf der Registerkarte „Rundgänge“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 61. Ereigniszeitgeber–Rundgänge

Uhrzeit
09:00
10:00

Alarmtabellen | Rundgänge

Rundgänge für 09:00

BildschirmNummer	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
1		1					
2		1					
3		3					
4						2	
5		2					

Um Systemrundgänge mit der Ereigniszeitgeberfunktion zu planen, sind die folgenden Informationen erforderlich:

- Die Nummer des Systemrundgangs, der ausgeführt werden soll.
- Die Nummer des Bildschirms, auf dem der Rundgang angezeigt werden soll.
- Die Tage der Woche, an denen der Rundgang ausgeführt werden soll.
- Die Uhrzeit, zu der der Rundgang ausgeführt werden soll.

Um einen Systemrundgang unter Verwendung des Ereigniszeitgebers zu erstellen, klicken Sie auf die Registerkarte „Rundgänge“ und füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **BildschirmNummer –** Nummer des Bildschirms, auf dem der Rundgang angezeigt wird.
- **Sonntag** bis **Samstag –** Tag der Woche, an dem der Rundgang aufgeführt wird.

Konfigurieren von Alarmen

Die MegaPower CPU kann auf 4096 Alarme reagieren durch Aufrufen von Kameras, Salven oder Zielanfahrten auf aktivierte Bildschirme und Ein- und Ausschalten von Auxiliary-Geräten. Diese Alarmrückmeldungen werden in Alarmbildschirm-/Kontakttabellen definiert.

EASY CPU bietet eine Master-Alarmbildschirm-/Kontakttabelle und vier zusätzliche Tabellen zur Anpassung von Bildschirmzuordnungen. Die Master-Alarmbildschirm-/Kontakttabelle stimmt mit der Standortkonfiguration von Alarmen und zugeordneten Kameras und Auxiliary-Geräten überein. Sie sollten diese Tabelle nur ändern, wenn die Standortkonfiguration ändert oder bei Fehlern in den vorherigen Dateneinträgen.

Jede zusätzliche Tabelle enthält die gleichen Zuordnungen von Alarmen zu Kameras, Salven, Zielanfahrten und Auxiliary-Geräten wie die Master-Alarmbildschirm-/Kontakttabelle. Der Unterschied zwischen der Master-Tabelle und den zusätzlichen Tabellen ist die Zuordnung von Bildschirmen zu den einzelnen Alarmen. Sie können die Bildschirmzuordnungen in allen zusätzlichen Tabellen ändern.

Das System leitet Alarme auf Bildschirme, je nach dem welche Alarmbildschirm-/Kontakttabelle zum Zeitpunkt des Alarms aktiviert ist. Sie können Alarmbildschirm-/Kontakttabellen so planen, dass sie über Ereigniszeitgeber automatisch ausgeführt werden (siehe Seite 26).

Abbildung 62. Alarme



Einrichten von Alarmbildschirmen

Auf dem Bildschirm „Alarme–Bildschirm“ können Sie Bildschirme als Antwort auf Alarme aktivieren (scharfschalten). Sie können jeden einzelnen Bildschirm scharfschalten, indem Sie Methoden für Anzeige, Warteschlangen und Rückstellung von Alarmen einrichten.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Alarme–Bildschirm“, um zu beginnen. Es wird der Bildschirm „Bildsschirme“ eingeblendet.

Abbildung 63. Alarme – Bildschirm

Bildschirme

Nummer	Name	Typ	Status	Ack	Gruppe
1		Entschärft			0
2		Entschärft			0
3		Entschärft			0
4		Dual-Halten	Halten	Manuelles A	0
5			Sequenz	Manuelles A	0
6		Entschärft			0
7		Entschärft			0
8		Entschärft			0
9		Entschärft			0
10		Entschärft			0
11		Entschärft			0
12		Entschärft			0

Hinzufügen..

Kontaktscharfschaltung | Ereigniszeitgeber

Bildschirm: 1 Alarmtabelle: 0

Hinzufügen
Entfernen

Der Bildschirm „Alarme–Bildschirm“ ist in einen oberen und einen unteren Bildschirmbereich aufgeteilt. Der obere Bereich zeigt bestehende Bildschirmdefinitionen an und ermöglicht das Hinzufügen von neuen Definitionen. Der untere Bereich enthält zwei Tabellen, die Folgendes ermöglichen:

- Hinzufügen von Kontaktscharfschaltung zu ausgewählten Bildschirmen.
- Anzeigen von Ereigniszeitgebern, die mit ausgewählten Bildschirmen verknüpft sind.

Hinzufügen von Bildschirmdefinitionen

Um Bildschirmdefinitionen zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen, klicken Sie rechts auf dem Bildschirm „Alarme-Bildschirm“ auf **Hinzufügen**. Der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ wird eingeblendet:

Abbildung 64. Bildschirme hinzufügen

Um Bildschirme hinzuzufügen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Anzahl Bildschirme –** Geben Sie die Nummer des Bildschirms ein, den Sie definieren möchten. Das System nummeriert Bildschirme fortlaufend, beginnend mit der nächsten verfügbaren Nummer.
  Wenn Sie mehrere Bildschirme zusammen gruppieren möchten, wählen Sie einen Bereich von Bildschirmen aus.
- **Name –** Geben Sie einen Namen mit bis zu 21 Buchstaben oder Zahlen ein.
- **Typ –** Die Festlegung des Typs von Bildschirm bestimmt, wie der Bildschirm eingehende Alarme behandelt. Im Listenfeld können Sie für jeden Bildschirm eine der folgenden Optionen auswählen:
  - **Einzel –** Eingehende Alarme werden auf einem einzigen Bildschirm angezeigt. Wenn mehrere Alarme auf einem Bildschirm empfangen werden, werden sie der Reihe nach angezeigt oder abhängig von der Warteschlangenmethode des Bildschirms aufbewahrt. Für eine Erklärung der Alarmwarteschlangenmethoden siehe ANHANG E: Bildschirm-Scharfschaltungsmethode auf Seite 55.
  - **Block –** Eingehende Alarme werden auf einem Block (Gruppe) von Bildschirmen angezeigt, mit denen sie verknüpft sind. Der erste eingehende Alarm wird auf dem ersten (niedrigste Nummer) Bildschirm des Blocks angezeigt. Der zweite Alarm wird auf dem nächsten (nächst niedrigste Nummer) Bildschirm des Blocks angezeigt usw. Wenn alle Bildschirme in einem bestimmten Block Alarmvideosignale anzeigen, werden alle nachfolgenden Alarme in einer Warteschlange gehalten oder der Reihe nach angezeigt, bis die angezeigten Alarme abhängig von der Bildschirmalarm-Warteschlangenmethode gelöscht werden.
  - **Dual-Halten –** Ein eingehender Alarm wird auf dem Bildschirm angezeigt und bis zur Löschung gehalten. Alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange eingereiht, bis der derzeit gehaltene Alarm gelöscht wird.
  - **Dual-Sequenz –** Eingehende Alarme werden der Reihe nach auf einem scharfgeschalteten Bildschirm angezeigt und schalten bis zur Löschung kontinuierlich um. Jeder Alarm wird eine programmierte Zeit lang (Verweilzeit) angezeigt, bevor der nächste empfangenen Alarm angezeigt wird.
  - **Entschärft –** Der Bildschirm empfangt keine Alarme.
- **Status –** Im Listenfeld können Sie definieren, ob der ausgewählte Bildschirm den Status „Halten“ oder „Sequenz“ haben soll.
  - **Halten –** Alarm verbleibt bis zur Löschung auf dem Bildschirm.
  - **Sequenz –** Alarme werden bis zur Löschung der Reihe nach auf dem Bildschirm angezeigt.
- **Ack –** Mit dem Bestätigungsfeld können Sie bestimmen, wie Alarme für den ausgewählten Bildschirme gelöscht werden. Zu den Optionen gehören:
  - **Unverzüglich –** Ein Alarm wird unverzüglich an seiner Quelle zurückgesetzt, wenn das auslösende Gerät zu normal zurückkehrt. Beispiel: Eine Tür öffnet sich und aktiviert den Alarm; Schließen der Tür löscht den Alarm unverzüglich. Ein Bediener kann diesen Alarm manuell überschreiben.
  - **Automatisch –** Ein Alarm wird nach 20 Sekunden Verzögerung an seiner Quelle zurückgesetzt. Beispiel: Eine Tür öffnet sich und aktiviert einen Alarm; die Tür wird unverzüglich geschlossen, doch der Alarm wird erst gelöscht, wenn die Tür für eine Dauer von 20 Sekunden geschlossen bleibt. Ein Bediener kann diesen Alarm manuell überschreiben.
  - **Manuelles Ack. –** Ein Bediener muss den Alarm mit einem Tastaturbefehl.
  - **Unverzügliches No-Ack. –** Alarm wird unverzüglich zurückgesetzt, nachdem die Alarmbedingung sich auflöst. Es ist keine Bestätigung vom Bediener zulässig.
  - **Automatisches No-Ack. –** Alarm wird 20 Sekunden nach Auflösung der Alarmbedingung zurückgesetzt. Es ist keine Bestätigung vom Bediener zulässig.
- **Diese Bildschirme beisammen gruppieren**
  Sie können mehrere Bildschirme als Gruppe (oder Block) definieren, um mehrere Kameras oder Salvenalarme anzuzeigen. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Gruppe zu erstellen:
  1. Wählen Sie im Feld „Anzahl Bildschirme“ einen Bereich von Bildschirmen.
  2. Wählen Sie im Feld „Typ“ **Block** aus.
  3. Klicken Sie auf das Feld neben „**Diese Bildschirme beisammen gruppieren**“.

Klicken Sie auf **OK**, um die neue Bildschirmkonfiguration anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Konfiguration zu schließen. Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

Nach Klicken auf **OK** ordnet das System jedem Bildschirm in der Gruppe automatisch die gleiche Gruppennummer zu. Die Gruppennummer entspricht der ersten Bildschirmnummer in der Gruppe.

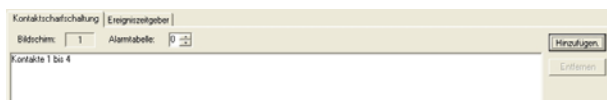
Wenn Sie zum Beispiel eine Gruppe mit fünf Bildschirmen erstellen, die mit Bildschirmnummer 12 beginnt, ordnet das System den 5 Bildschirmen die Bildschirmnummern 12, 13, 14, 15 und 16 zu, doch die Bildschirme haben die Nummer 12 als gemeinsame Gruppennummer.

Obwohl die Bildschirme als zusammenhängender Block zugeordnet werden, können die schafgestellten Bildschirme durch Ändern des Felds „Typ" auf „Entschärft" individuell entschärft werden. Sie können jedoch Bildschirmblöcke nicht verschachteln.

Kontaktscharfschaltung

Mit dem Bildschirm „Kontaktscharfschaltung" können Sie in einer Alarmtabelle eine Gruppe von Kontakten einem Bildschirm zuordnen.

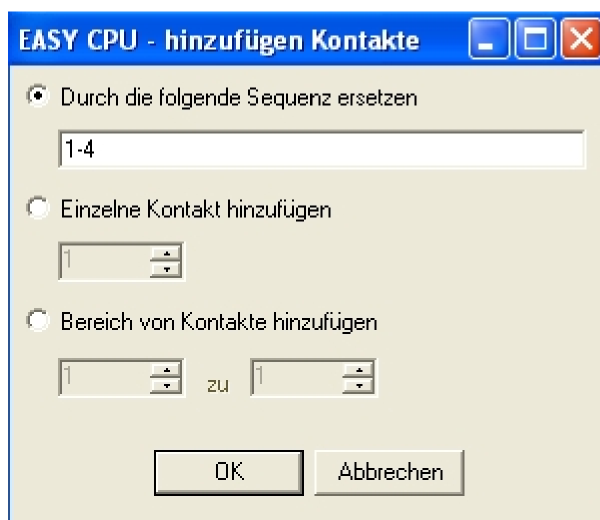
Abbildung 65. Kontaktscharfschaltung



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Alarme - Bildschirm" eine Gruppe von Kontakten einem Bildschirm zuzuordnen:

1. Klicken Sie auf einen Bildschirm.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Kontaktscharfschaltung". Die ausgewählte Bildschirmnummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Bildschirm".
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Kontakte hinzufügen" eingeblendet.

Abbildung 66. Kontakte hinzufügen



Der Bildschirm „Kontakte hinzufügen" verfügt über drei Optionen.

1. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Bildschirmen an, zum Beispiel 1-256.
   - **Einzelnen Kontakt hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Kontakt auszuwählen.
   - **Bereich von Kontakten hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von"- und „Bis"-Felder, um einen Bereich von Kontakten auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **OK**, um die Kontakteinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Anzeigen von Ereigniszeitgebern

Auf der Registerkarte „Ereigniszeitgeber" auf dem Bildschirm „Alarme – Bildschirm" können Sie Ereigniszeitgeberinformationen anzeigen, die mit ausgewählten Bildschirmen verknüpft sind. Dieser Bildschirm dient lediglich Informationszwecken.

Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Alarme - Bildschirm" Ereigniszeitgeberinformationen anzuzeigen:

1. Klicken Sie auf einen Bildschirm.
2. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Alarme - Bildschirm" auf die Registerkarte „Ereigniszeitgeber".

Abbildung 67. Ereigniszeitgeber

Kontaktscharfschaltung | Ereigniszeitgeber

Zeit	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
09:00		1					

Erstellen von Alarmbildschirm-/Kontakttabellen

Mit Alarmbildschirm-/Kontakttabellen können Sie Alarmkontakte mit Kameras oder Salven, Zielanfahrten und Auxiliaries verknüpfen. Sie können die Alarmverweilzeit, Auxiliary-Zustände, Verbindungen und die Standorte der einzelnen Alarmkontakte einstellen.

Klicken Sie auf „Alarme – Kontaktdefinitionen“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 68. Alarme – Kontaktdefinitionen

Kontakt-Nr.	Kamera oder Salve	Zielanfahrt Bereichsabfahrt	Verbindung	Aux	Verweilzeit	Alarmmeldung	E-Mail-Meldung
1	1	3	Nein	Spielt keine R	2	Message 1	
2	1	1	Salve	Aux 1, Ein	2	Message 1	Mail
12	2	0	Nein	Spielt keine R	2		
3	3	0	Nein	Spielt keine R	2		
4	4	0	Nein	Spielt keine R	2		
5	5	2	Nein	Spielt keine R	2		
7	7	0	Nein	Spielt keine R	2		

Um Alarmbildschirm-/Kontakttabellen zu erstellen, füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Kontaktnummer** – Nummer entspricht dem physikalischen Eingang oder der Anschlusserweiterung des Alarmkontakts auf der MegaPower CPU.
- **Kamera oder Salve –** Spezifiziert die Kamera oder Salve, die bei Aktivierung des Alarms aufgerufen wird.
- **Zielanfahrt Bereichsabfahrt** – Gibt die Zielanfahrtsnummer (0-72) an, die der oben ausgewählten Kameranummer zugeordnet ist.
- **Verbindung** – Ermöglicht Verknüpfung einer Kontaktdefinition mit einer anderen Kontaktdefinition, Salve oder verdrahteten Gruppe (wired) von Alarmkontakten. Zu den Optionen gehören:
  - **Nummer** - Gibt an, dass der Alarmkontakteintrag entweder nicht mit einem anderen Alarmkontakt verknüpft ist oder der letzte Eintrag einer verknüpften Gruppe von Alarmkontakten ist.
  - **Ja** - Gibt an, dass der Alarmkontakteintrag mit dem nächsten im System programmieren Alarmkontakteintrag verknüpft ist. Eine Gruppe von auf diese Weise verknüpften Kontakten emuliert eine Systemsalve (mehr als eine Kameraaktion wird als Antwort auf einen Alarm ausgeführt).
  - **Salve** - Gibt an, dass der Alarmkontakteintrag eine Salve auf einen Block von Bildschirmen aufrufen wird.
  - **Wired** - Gibt an, dass der Alarmkontakteintrag mit dem folgenden Eintrag in einer verdrahteten Gruppe (wired) verknüpft wird. Eine verdrahtete Gruppe ist eine Gruppe von Alarmkontakten. Wenn ein Mitglied der Gruppe aktiviert wird, werden alle Mitglieder der Gruppe aktiviert.

    Jedes Mitglied einer verdrahteten Gruppe muss als „Wired-Gruppe“ oder „Wired-Gruppen-Ack“ definiert werden, ausgenommen das letzte Mitglied der Gruppe, das als „Nein“, „Nein-Gruppen-Ack“ „Salve“ oder „“Salve-Gruppen-Ack“ definiert werden muss.
  - **Nein-Gruppen-Ack, Ja-Gruppen-Ack, Salve-Gruppen-Ack, Wired-Gruppen-Ack** – Wenn ein Alarm durch einen Bediener manuell gelöscht wird, werden alle Alarme in der verdrahteten (wired) Gruppe gelöscht.
- **Aux –** Identifiziert ein Auxiliary-Gerät, das bei Aktivierung dieses Alarms als Aktion eingeschlossen wird. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Spielt keine Rolle –** Ignoriert das Auxiliary.
  - **Aux 1-4 Ein –** Aktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4, wenn ein Alarm ausgelöst wird.
  - **Aux 1-4 Aus –** Deaktiviert Auxiliary 1, 2, 3 oder 4, wenn ein Alarm ausgelöst wird.
- **Verweilzeit –** Wenn der Bildschirm für Sequenz scharfgeschaltet ist, spezifiziert die Verweilzeit, wie lange ein Alarm auf dem Bildschirm angezeigt wird, bevor der nächste Alarm in der Warteschlange (Sequenz) eingeblendet wird. Zur Wahl stehen 1-60 Sekunden.
- **Alarmmeldung** – Meldung, die auf einem bestimmten Bildschirm erscheint, wenn ein Alarm aktiviert wird. Alarmmeldungen werden auf dem Bildschirm „Alarm – Alarmmeldungen“ erstellt.

  Nachdem die Alarmmeldung erstellt ist, geben Sie die Alarmmeldungsnummer in das Feld „Alarmmeldungen“ auf dem Bildschirm „Alarm – Kontaktdefinitionen“ ein.
- **E-Mail-Meldung –** Text der E-Mail-Meldung, die Empfängern zugestellt wird, die auf dem Bildschirm „Alarme – E-Mail-Meldungen“ konfiguriert sind. Eine E-Mail-Meldung kann bei Auftreten eines Alarms an beliebige E-Mail-Adressen in der ganzen Welt gesendet werden.

  Um eine Meldung zu erstellen, klicken Sie auf das Feld, worauf Folgendes eingeblendet wird:
  - **<<Neue hinzufügen…>>** – Wenn Sie diese Option auswählen, klicken Sie danach auf einen Bereich außerhalb des Felds, sodass das folgende Dialogfeld eingeblendet wird.

Abbildung 69. E-Mail-Meldung

EASY CPU E-Mail-Meldung

Hostadresse: 192.168.1.100

Senden an:

E-Mail-Adresse: guard@secure.com

E-Mail-Adresse:

E-Mail-Adresse:

Thema:

Meldung:

OK Abbrechen

1. Um eine E-Mail-Meldung vorzubereiten, füllen Sie im Dialogfeld die folgenden Felder aus:
   - **Hostadresse** – Geben Sie die IP-Adresse des Host-E-Mail-Servers an.
   - **Senden an**: – ermöglicht die Angabe von bis zu drei E-Mail-Adressen.
   - **E-Mail-Adresse –** Geben Sie eine E-Mail-Adresse an die die Meldung gesendet werden soll.
   - **Thema** – Geben Sie eine Betreffszeile ein, die die Aktion kurz beschreibt, die bei Auftreten eines Alarms ausgeführt werden soll.
   - **Meldung** – Fügen Sie einen beschreibenden Text hinzu, der dem Leser erklärt, was erreicht werden soll.
2. Klicken Sie **OK**, um das Dialogfeld zu speichern und zu schließen.

Alarmmeldungen

Auf dem Bildschirm „Alarme – Alarmmeldungen“ können Sie den Text für eine Alarmmeldung eingeben und dieser eine Nummer zuordnen. Diese Nummer kann dann auf dem Bildschirm „Alarme - Kontaktdefinitionen“ in das Feld „Alarmmeldungen“ eingegeben werden.

Dieser Meldungstext erscheint auf einem Bildschirm, wenn sich der Bildschirm in einem Alarmzustand befindet.

Abbildung 70. Alarme – Alarmmeldungen

Nummer	Text
1	Message 1
2	Message 2

E-Mail-Meldungen

Auf dem Bildschirm „Alarme – E-Mail-Meldungen“ können Sie eine E-Mail-Meldung erstellen, die bei Aktivierung eines Alarms an bis zu drei E-Mail-Adressen gesendet werden kann.

Abbildung 71. Alarme – E-Mail-Meldungen

Senderadresse: safekpr@main.com

Nummer	Hostname	Adresse 1	Adresse 2	Adresse 3	Thema	Meldungstext
1	192.168.1.100	guard@secure.co				

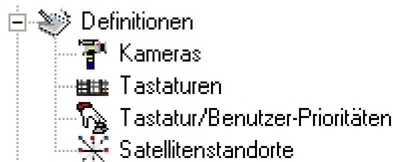
Füllen Sie die folgenden Felder aus:

- **Senderadresse** – E-Mail-Adresse des Kontos, das die E-Mail sendet.
- **Nummer** – Identifizierungsnummer für die E-Mail-Meldung.
- **Hostname** – IP-Adresse des Host-E-Mail-Servers.
- **Adresse 1** – E-Mail-Adresse der ersten Person auf der E-Mail-Liste.
- **Adresse 2** – E-Mail-Adresse der zweiten Person auf der E-Mail-Liste.
- **Adresse 3** – E-Mail-Adresse der dritten Person auf der E-Mail-Liste.
- **Thema** – Text, der im Kopf der E-Mail-Meldung erscheint.
- **Meldungstext** – Text der E-Mail-Meldung.

Definieren von Systemgeräten

Im Definitionsabschnitt von EASY CPU können Sie Kameras, Tastaturen, Satellitenstandorte und Aufnahmegeräte identifizieren, definieren und einrichten. Klicken Sie im Explore-Menü auf „Definitionen“, um zu beginnen.

Abbildung 72. Definitionen



Definieren von Kameras

Auf dem Bildschirm „Definitionen – Kameras“ können Sie Pseudokameranummern, Kameratitel und Titelpositionen auf der Bildschirmanzeige erstellen. Sie können zudem den fernen Standort identifizieren, der den Video-Trunk zum ausgewählten lokalen Kameraeingang, den fernen Bildschirmausgang, den Typ von Kamera und dessen Standort liefert.

Darüber hinaus können Sie beim Definieren von Kameras auch Alarmkontakte, Bildschirmzugang und Salvenaufrufe einrichten.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Definitionen – Kameras“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet:

Abbildung 73. Definitionen – Kameras

Der Bildschirm „Definitionen - Kameras“ ist in einen oberen und einen unteren Bildschirmbereich aufgeteilt. Der obere Bereich zeigt bestehende Kameradefinitionen an und ermöglicht das Hinzufügen von neuen Definitionen.

Der untere Bereich enthält drei Registerkarten, die Folgendes ermöglichen:

- Hinzufügen von Alarmkontakten zu Kameras.
- Hinzufügen von Bildschirmzugang zu ausgewählten Kameras.
- Anzeigen von Salven, die mit ausgewählten Kameras verknüpft sind.

Hinzufügen von Kameradefinitionen

Sie können Kameradefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

1. Um neue Kameradefinitionen hinzuzufügen, klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Kameras hinzufügen“ eingeblendet:

Abbildung 74. Kameras hinzufügen

EASY CPU Kameras hinzufügen
Anzahl Kameras: 1
Pseudonummer: 0
Titel 1:
Titel 1:
Videoverlusterkennung: Aus
Standort: 0
Ausgang: 0
Schwenken / Neigen
Alarmnummer: 0
Ort:
OK Abbrechen

2. Füllen Sie die folgenden Felder aus:
   - **Anzahl Kameras –** Geben Sie die Anzahl Kameras an, die Sie definieren möchten. Das System nummeriert diese Kameras fortlaufend, beginnend mit der nächst höheren verfügbaren Nummer. Kameranummern identifizieren die Videoeingangsnummer auf dem Schalter.

     Hinweis: Wenn mehrere Kameras gleichzeitig definiert sind, sind die folgenden Parameter gleich: Videoverlusterkennung, Standort, Ausgang, Schwenken/Neigen, Alarmnummer und Ort. Die Definitionen aller Kameras können nach der Erstellung bearbeitet werden.
   - **Pseudonummer –** Pseudonummern sind eindeutige Bezeichner, die Sie Kameras zuteilen können, um die Identifizierung ihrer Standorte oder Zwecke zu vereinfachen. Sie können zum Beispiel die Kameras im Erdgeschoß eines Gebäudes mit 1000 beginnend nummerieren (1001, 1002, 1003 usw.), 2000 für die Kameras im ersten Stock verwenden und 3000 für die Kameras im zweiten Stock, usw.

     Die Pseudonummer wird ab der ersten spezifizierten Kamera zugeteilt und für jede weitere spezifizierte Kamera um 1 erhöht.

- **Titel 1 –** Sie können für jede Kamera einen zweizeiligen Titel erstellen, der bei Aufruf der Kamera auf dem Bildschirm angezeigt wird. Titel 1 ist die obere Zeile des Titels und kann bis zu acht Buchstaben oder Zahlen aufweisen, wobei Pseudonummern an den Titel angehängt werden. Titel, die mehr als acht Zeichen aufweisen, werden abgeschnitten.
- **Titel 2 –** Titel 2 ist die untere Zeile des zweizeiligen Kameratitels und kann bis zu acht Buchstaben oder Zahlen aufweisen.
- **Videoverlusterkennung –** Bietet Alarmierung bei Videoverlusterkennung. Sie können Videoverlusterkennung für die folgenden Bedingungen einstellen:
  - **Aus –** Videoverlusterkennung ist nicht aktiviert.
  - **Sync** – Zur Erkennung eine Verminderung oder eines Verlusts des Videosignalpegels.
  - **Low** – Zur Erkennung von Low Picture Content
  - **Medium** – Zur Erkennung von Medium Picture Content
  - **High** – Zur Erkennung von High Picture Content
- **Standort –** Identifiziert den fernen Standort, der die Video-Trunk-Eingänge zur ausgewählten lokalen Kamera liefert.
- **Ausgang –** Identifiziert den Bildschirmausgang des fernen Standorts, der mit dem ausgewählten lokalen Kameraeingang verbunden ist.
- **Schwenken/Neigen –** Gibt an, ob die ausgewählte Kamera Schwenk-/Neige-Funktionalität aufweist. Diesen Feld wird nicht auf das System heruntergeladen und dient lediglich Informationszwecken.
- **Alarmnummer** – Identifiziert die Alarmkontaktnummer, nicht die Alarmtabellennummer.
- **Ort –** Identifiziert den Standort der Kamera (bis zu 16 Zeichen). Der Ort wird nicht auf das System heruntergeladen und für Datenbankberichte und einfache Identifizierung verwendet.

3. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Definition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.

   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

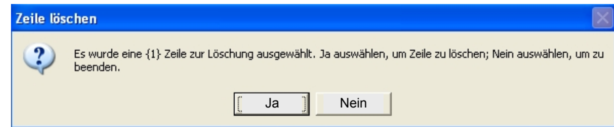
Bearbeiten und Löschen von Kameradefinitionen

Sobald eine Kamera definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kameradefinition zu löschen:

1. Klicken Sie auf ganz links auf der Zeile auf das dunkelblaue Feld. Dies markiert die gesamte Zeile.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der PC-Tastatur. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen" eingeblendet:

Abbildung 75. Zeile löschen



3. Klicken Sie auf die gewünschte Schaltfläche.

Hinzufügen von Bildschirmzugang zu Kameras

Auf der Registerkarte „Bildschirmzugang" auf dem Bildschirm „Definitionen **–** Kamera" können Sie Bildschirmzugang zu bestimmten Kameras hinzufügen.

Um Bildschirme mit Kameras zu verknüpfen, gehen Sie auf dem Bildschirm „Definitionen **–** Kamera" wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf eine Kamera.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Bildschirmzugang". Die ausgewählte Kameranummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Kamera".
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen" eingeblendet.

Abbildung 76. Bildschirme hinzufügen



Der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen" umfasst drei Optionen.

1. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:

- **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Bildschirmen an, zum Beispiel 1-256.
- **Einzelnen Bildschirm hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Bildschirm auszuwählen.
- **Bereich von Bildschirmen hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Bildschirmen auszuwählen.

2. Klicken Sie auf **OK**, um die Bildschirmeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Anzeigen von Salvenaufrufen auf Kameras

Auf der Registerkarte „Salvenaufrufe“ auf dem Bildschirm „Definitionen – Kameras“ können Sie Salven anzeigen, die mit ausgewählten Kameras verknüpft sind.

Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Definitionen – Kameras“ Salvenaufrufe anzuzeigen:

1. Klicken Sie auf eine Kamera.
2. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Definitionen - Kameras“ auf die Registerkarte „Salvenaufrufe“.

Abbildung 77. Salvenaufrufe

Alarmkontakte | Bildschirmzugang | Salven-Abrufe

Kamera 1

SalvenNummer	Position	Zielanfahrt Bereichsabfahrt	Aux	Verbindung
1	1	0	Spielt kei	Ja

Die Registerkarte „Salvenaufrufe“ zeigt die folgenden Informationen an:

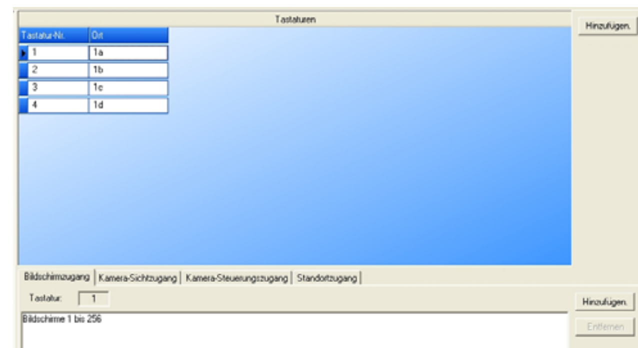
- **SalvenNummer –** Zeigt die mit den ausgewählten Kameras verknüpften Salven an.
- **Position –** Mit einer Salve verknüpfte Nummer, gemäß Definition in Spalte 1 (Position) auf dem Bildschirm „Schaltung – Salve – Kameras“.
- **ZielanfahrtBereichsabfahrt –** Zeigt die Nummer an, die den Zielanfahrtskoordinaten zugeordnet ist, bzw. Bereichsabfahrtbewegungen, die die Kamera ausführt, wenn sie durch diese Salve aufgerufen wird. Diese Nummer wird in Spalte 3 (ZielanfahrtBereichsabfahrt) auf dem Bildschirm „Schaltung – Salve – Kameras“.
- **Aux –** Zeigt den Status „Ein“, „Aus“ oder „Spielt keine Rolle“ der Geräte Aux 1, Aux 2 bzw. Aux 3 an, wenn diese Kamera durch diese Save aufgerufen wird. Dieser Parameter wird in Spalte 4 (Aux) auf dem Bildschirm „Schaltung – Salve – Kameras“ zugeordnet.
- **Verbindung –** Zeigt den Verbindungsstatus an. Zu den Optionen gehören:
  - **Nein** – Die Salve führt lediglich die dieser Zeile definierten Parameter aus.
  - **Ja** – Die Salve ist mit der nächsten Zeile verknüpft und führt diese aus.
  - **Salve** – Die Salve ist mit der nächsten Salve verknüpft und führt diese aus.

Definieren von Tastaturen

Auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ können Sie Tastaturen und die Anschlüsse, mit denen sie verbunden sind, identifizieren.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Definitionen – Tastaturen“, um zu beginnen. Es wird der Bildschirm „Tastaturen“ eingeblendet.

Abbildung 78. Definitionen – Tastaturen



Der Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ ist in einen oberen und einen unteren Bildschirmbereich aufgeteilt. Der obere Bereich zeigt bestehende Tastaturdefinitionen an und ermöglicht das Hinzufügen von neuen Definitionen. Der untere Bereich enthält vier Registerkarten, auf denen Sie Bildschirmzugang, Kamera-Sichtzugang, Kamera-Steuerungszugang und Standortzugang für jede Tastatur einrichten können.

Hinzufügen von Tastaturdefinitionen

Sie können Tastaturdefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

1. Um neue Tastaturdefinitionen hinzuzufügen, klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Tastatur hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 79. Tastatur hinzufügen

EASY CPU - Tastatur hinzufügen

Systemanschlussnummer: 1

Erweiterungsanschluss: a

Name:

OK | Abbrechen

2. Um Tastaturen hinzuzufügen, füllen Sie die folgenden Felder aus:
   a. **Systemanschlussnummer –** Geben Sie die Anschlussnummer des Tastaturanschlusses auf der MegaPower CPU an. Die MegaPower CPU kann unter Verwendung von

Anschlusserweiterungsmodulen bis zu 128 Tastaturen unterstützen.
Anschlusserweiterungsmodule machen aus einem Anschluss vier Anschlüsse. Wenn ein Anschlusserweiterungsmodul an einen Anschluss angeschlossen ist, wird durch die Anschlussnummerierung ein alphabetisches Zeichen (a, b, c, d) zu jeder Anschlussnummer hinzugefügt, Anschluss 1 ergibt beispielsweise die Anschlüsse 1a, 1b, 1c und 1d bzw. Anschluss 2 die Anschlüsse 2a, 2b, 2c und 2d usw.

   b. **Erweiterungsnummer** – Wählen Sie das Anschlusserweiterungsmodul aus (falls die MPCPU damit ausgerüstet ist), an dem die Tastatur angeschlossen wird. Die möglichen Einstellungen sind **a**, **b**, **c** oder **d**.
   c. **Name –** Geben Sie einen Namen für die Tastatur ein. Verwenden Sie Buchstaben und/oder Zahlen.

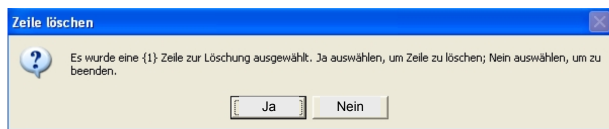
3. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Definition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.
   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

Bearbeiten und Löschen von Tastaturdefinitionen

Sobald eine Tastatur definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Tastaturdefinition zu löschen:

1. Klicken Sie auf ganz links auf das dunkelblaue Feld der Zeile, die die Tastaturdefinition enthält. Die gesamte Zeile wird blau hervorgehoben.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der PC-Tastatur. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen“ eingeblendet.

Abbildung 80. Zeile löschen

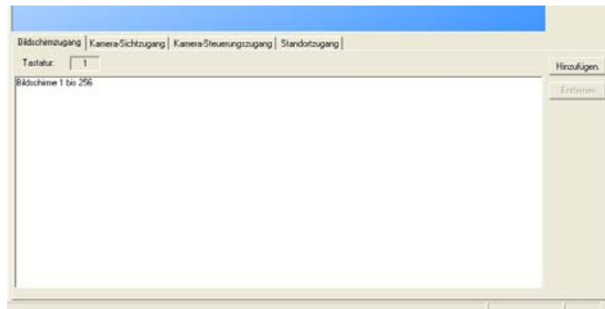


3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Tastaturdefinition zu löschen, oder auf **Nein**, um die Tastaturdefinition zu bewahren.

Hinzufügen von Bildschirmzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Bildschirmzugang“ auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ können Sie ausgewählte Tastaturen für den Zugang zu Bildschirmen aktivieren.

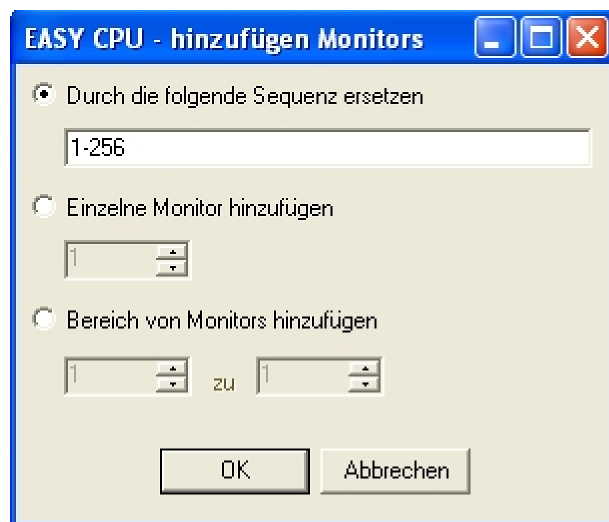
Abbildung 81. Definitionen – Tastatur-Bildschirmzugang



Um Bildschirme mit Tastaturen zu verknüpfen, gehen Sie auf dem Bildschirm „Definitionen **–** Tastaturen“ wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf eine Tastatur.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Bildschirmzugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 82. Bildschirme hinzufügen



Der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:

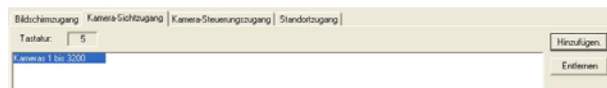
- **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Bildschirmen an, zum Beispiel 1-256.
- **Einzelnen Bildschirm hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Bildschirm auszuwählen.
- **Bereich von Bildschirmen hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Bildschirmen auszuwählen.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die Bildschirmeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Hinzufügen von Kamera-Sichtzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Kamera-Sichtzugang“ auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ können Sie ausgewählte Tastaturen zur Anzeige, nicht jedoch Steuerung von Kameras aktivieren.

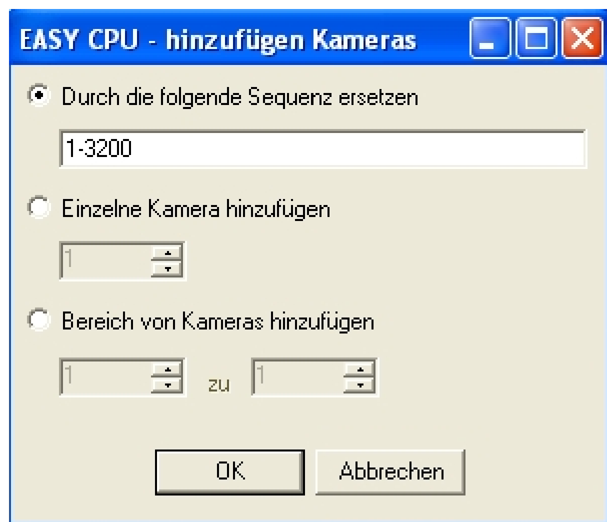
Abbildung 83. Kamera-Sichtzugang



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ Kamera-Sichtzugang zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf eine Tastatur.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Kamera-Sichtzugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 84. Kameras hinzufügen



Der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   – **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Kameras an, zum Beispiel 1-3072.
   – **Einzelne Kamera hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um eine Kamera auszuwählen.
   – **Bereich von Kameras hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Kameras auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **OK**, um die Kameraeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Hinzufügen von Kamera-Steuerungszugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Kamera-Steuerungszugang“ auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ können Sie ausgewählte Tastaturen zur Steuerung von Kameras aktivieren.

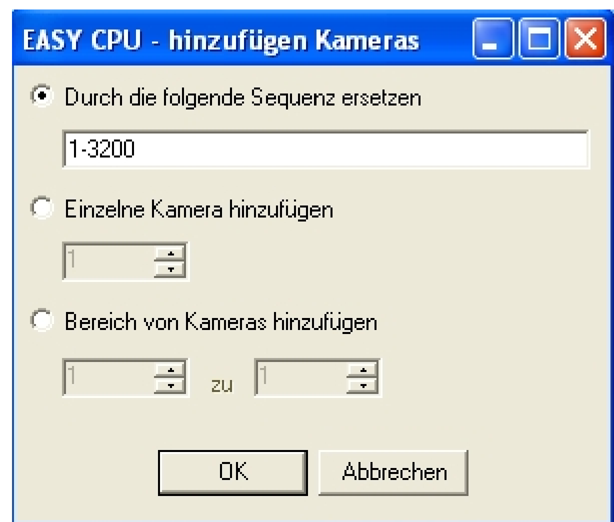
Abbildung 85. Kamera-Steuerungszugang



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ Kamera-Steuerungszugang zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf eine Tastatur.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Kamera-Steuerungszugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 86. Kameras hinzufügen



Der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   – **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Kameras an, zum Beispiel 1-3072.

- **Einzelne Kamera hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um eine Kamera auszuwählen.
- **Bereich von Kameras hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Kameras auszuwählen.

2. Klicken Sie auf **OK**, um die Kameraeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Hinzufügen von Standortzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Standortzugang“ auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ können Sie ausgewählte Tastaturen für Zugang zu Satellitenstandorten aktivieren.

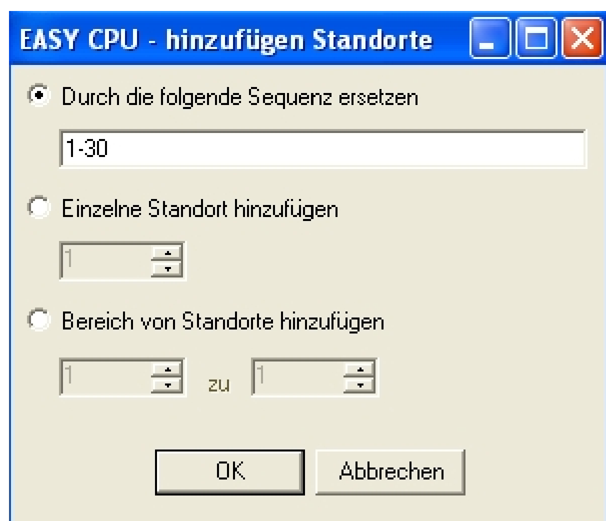
Abbildung 87. Standortzugang



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastaturen“ Standortzugang zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf eine Tastatur.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Standortzugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint unmittelbar unterhalb der Registerkarte im Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Standorte hinzufügen“ eingeblendet:

Abbildung 88. Standorte hinzufügen



Der Bildschirm „Standorte hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Satellitenstandorten an, zum Beispiel 1-30.
   - **Einzelnen Standort hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Standort auszuwählen.
   - **Bereich von Standorten hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Satellitenstandorten auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **OK**, um die Standorteinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Konfigurieren von Tastatur/Benutzertastaturen und Prioritäten

Auf dem Bildschirm „Definitionen – Tastatur/Benutzer-Prioritäten kann der Administrator einzelnen Tastaturen Prioritätszugangsebenen zuordnen.

Prioritätsebenen bestimmen, ob die Tastatur Sonderfunktionen durchführen kann, beispielsweise Kamera sperren, Übersteuern, System zurücksetzen und andere. Prioritätsebenen werden auf der Registerkarte „Prioritätseinstellungen“ auf dem Bildschirm „Tastatur/Benutzer-Prioritäten“ erstellt.

Definieren von Tastatur/Benutzertastaturen-Konfiguration

Gehen Sie wie folgt vor, um die Konfiguration „Tastatur/Benutzer-Prioritäten – Tastaturen“ zu definieren:

1. Klicken Sie im Explore-Menü auf „Tastatur/Benutzer-Prioritäten“, um zu beginnen.

   Wichtig: Je nach Einstellung des Kontrollkästchens „Benutzeranmeldung aktivieren“ im Dialogfeld „System – Optionen“ wird einer von zwei Bildschirmen eingeblendet.

   Einstellungen des Kontrollkästchens **„**Benutzeranmeldung aktivieren“:

   - **Markiert** – Abbildung 89 auf Seite 38 wird eingeblendet und ermöglicht Zuordnung von Tastaturprioritäten.
   - **Nicht markiert** – Abbildung 90 auf Seite 38 wird eingeblendet und ermöglicht Zuordnung von Benutzerprioritäten und Passcodes.

Abbildung 89. Definitionen – Tastatur/Benutzer-Prioritäten

Tastaturen | Prioritätseinstellungen

Benutzer

Tastatur-Nr.	Priorität
1	1
2	5
3	2
*	

2. Füllen Sie auf der Registerkarte „Tastaturen“ die folgenden Felder aus:
   - **Tastaturnummer** – Identifiziert die Tastatur durch ihre physikalische Verbindung zur CPU.
   - **Priorität** – Identifiziert die der ausgewählten Tastatur zugeordnete Prioritätsebene (1-8).

Abbildung 90. Definitionen – Tastatur/Benutzer-Prioritäten

Benutzer | Prioritätseinstellungen

Benutzer

Benutzer-Nr.	Priorität	Passcode
1	5	
2	3	
*		

3. Füllen Sie auf der Registerkarte „Benutzer“ die folgenden Felder aus:
   - **Benutzernummer** – Durch den Administrator zugeordnete numerische Referenz, die einzelne Benutzer identifiziert.
   - **Priorität** – Identifiziert die dem Benutzer zugeordnete Prioritätsebene (1-8).
   - **Passcode** – Zeigt den Passcode für Zugang zu Systemressourcen, z. B. Kameras und Bildschirme.

Konfigurieren der Tastatur/Benutzer-Prioritätseinstellungen

Die Tastatur/Benutzer-Prioritätseinrichtung ermöglicht die Erstellung von bis zu acht Prioritätsebenen, die Tastaturen und Benutzern zugeordnet werden können. Jeder Prioritätsebene gewährt einen anderen Satz von Berechtigungen zur Steuerung von Kameras oder des Systems.

Um die Tastatur/Benutzer-Prioritätseinstellungen zu konfigurieren, gehen Sie auf der Registerkarte „Prioritätseinstellungen“ wie folgt vor:

1. Klicken Sie im Explore-Menü auf „Tastatur/Benutzer-Prioritäten“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 91. Definitionen – Tastatur/Benutzer-Prioritätseinstellungen

Tastaturen | Prioritätseinstellungen

Prioritätseinstellungen

Prioritäts-	System zurüc	Kamera sper	Übersteu	Menüzugriff	Parameter ändern	Benutzer
1	☑	☑	☐	☑	☑	☑
2	☑	☑	☐	☑	☑	☑
3	☑	☑	☐	☑	☑	☑
4	☑	☑	☐	☑	☑	☑

2. Füllen Sie auf der Registerkarte „Prioritätseinstellungen“ die folgenden Felder aus:
   - **Prioritätsnummer** – Identifiziert eine Ebene (1-8) für diese Priorität (1 = niedrigste Priorität, 8 = höchste Priorität).
   - **System zurücksetzen** – Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene alle programmierten Informationen auf der CPU löschen und zu werksseitigen Standardeinstellungen zurückkehren.
   - **Kamera sperren** – Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene die Steuerung einer Kamera sperren (gleiche oder niedrigere Prioritätsebenen haben lediglich Ansichtsberechtigung).
   - **Übersteuern** – Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene die Tastatur/Kamera-Ansicht und übersteuern und Partitionierungseinschränkungen steuern.
   - **Menüzugriff** – Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene Menüprogrammierung betreiben.
   - **Parameter ändern**– Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene Systemparameter über Menüprogrammierung betreiben (muss Menüzugriff haben).
   - **Benutzer hinzufügen** – Falls aktiviert kann die ausgewählte Prioritätsebene neue Benutzer hinzufügen.

Definieren von Satellitenstandorten

Mit der Satellitenstandort-Einrichtung können Sie Satellitenstandorte und deren Anschlussverbindungen auf der MegaPower CPU identifizieren.

1. Klicken Sie auf „Definitionen – Satellitenstandorte“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 92. Satellitenstandorte

Satelliten

Standort	Hostanschluss	Fernanschluss
1	14	14
3	3	3
4	4	4
5	5	5

2. Um Satellitenstandorte zu definieren, füllen Sie die folgenden Felder aus:

   – **Standort** – Geben Sie die eindeutige Standortnummer (1-30) des Satellitensystems ein. Die eindeutige Standortnummer wurde während der Einrichtung am Satellitenstandort erstellt.

   – **Hostanschluss** – Geben Sie den Anschluss auf der lokalen MegaPower CPU an, mit dem der Satellitenstandort verbunden ist. Der gleiche Anschluss muss auf dem Bildschirm „System – Anschlusskonfiguration“ ausgewählt werden.

   – **Fernanschluss** – Geben Sie den Kommunikationsanschluss auf dem Satellitensystem an.

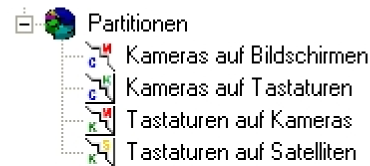
Zugangssteuerung mit Partitionen

Partitionen steuern Benutzerzugang zu Kameras, Bildschirmen, Tastaturen und Satellitenstandorten. Sie können Kameras auf Bildschirme, Kameras auf Tastaturen, Tastaturen auf Bildschirme und Tastaturen auf Satellitenstandorte partitionieren. Die Standardeinstellung ist „Keine Partitionen“.

Partitionierung bietet die folgenden Zugangsfunktionen:

- **Bildschirm auf Kamera** – Verhindert, dass bestimmte Bildschirme, Video von bestimmten Kameraeingängen anzeigen.
- **Tastatur auf Kamera - Steuerung** – Verhindert, dass bestimmte Tastaturen Funktionen auf bestimmten Kameras steuern, z. B. Schwenken/Neigen/Zoomen und Auxiliaries.
- **Tastatur auf Kamera - Anzeige** – Verhindert, dass bestimmte Tastaturen Anzeigen bestimmter Kameras aufrufen und direkt auf Video-Trunk-Eingänge in einem Satellitennetzwerk zugreifen.
- **Tastatur auf Bildschirm** – Verhindert, dass bestimmte Tastaturen auf bestimmte Bildschirme und auf Video-Trunk-Ausgänge in einem Satellitennetzwerk zugreifen.
- **Tastatur auf Satellitenstandort** – Verhindert, dass bestimmte lokale Tastaturen auf alle Kameras eines bestimmten Satellitenstandorts zugreifen.

Abbildung 93. Partitionen



Verknüpfung: Kameras auf Bildschirme

Der Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Bildschirme“ legt fest, welche Kameras auf Bildschirme aufgerufen werden können.

Der Bildschirm ist in zwei Abschnitte aufgeteilt:

- Der **obere Bildschirmbereich** zeigt bestehende Kameradefinitionen an und verfügt oben rechts über eine Schaltfläche „Hinzufügen“, mit der Sie neue Kameradefinitionen hinzufügen können. Der Bereich verfügt auch über eine Rücksetzschaltfläche, mit der Sie Kamerapseudonummern auf den Systemstandard zurücksetzen können.

- Im **unteren Bildschirmbereich** können Sie Bildschirmzugang festlegen. Der Bereich zeigt bestehende Kameradefinitionen an und verfügt oben rechts über eine Schaltfläche „Hinzufügen“, mit der Sie weitere Kameradefinitionen hinzufügen können. Mit der Schaltfläche „Entfernen“ auf der rechten Seite können Sie Bildschirmdefinitionen löschen.

Sie können Kameradefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

Hinzufügen von Kameradefinitionen

1. Klicken Sie im Explore-Menü auf „Partitionen – Kameras auf Bildschirme“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 94. Partitionen – Kameras auf Bildschirme

2. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich rechts auf die Schaltfläche **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Kameras hinzufügen“ eingeblendet:

Abbildung 95. Kameras hinzufügen

3. Um Kameras auf Bildschirme zu partitionieren, füllen Sie die folgenden Felder aus:

   – **Anzahl Kameras** – Geben Sie die Anzahl Kameras an, die Sie definieren möchten. Das System nummeriert diese Kameras fortlaufend, beginnend mit der nächst höheren verfügbaren Nummer. Kameranummern identifizieren die Videoeingangsnummer auf dem Schalter.

     Hinweis: Wenn mehrere Kameras gleichzeitig definiert sind, sind die folgenden Parameter gleich: Videoverlusterkennung, Standort, Ausgang, Schwenken/Neigen, Alarmnummer und Ort. Die Definitionen aller Kameras können nach der Erstellung bearbeitet werden.

   – **Pseudonummer –** Pseudonummern sind eindeutige Bezeichner, die Sie Kameras zuteilen können, um die Identifizierung ihrer Standorte oder Zwecke zu vereinfachen. Sie können zum Beispiel die Kameras im Erdgeschoß eines Gebäudes mit 1000 beginnend nummerieren (1001, 1002, 1003 usw.), 2000 für die Kameras im ersten Stock verwenden und 3000 für die Kameras im zweiten Stock, usw.

     Die Pseudonummer wird ab der ersten spezifizierten Kamera zugeteilt und für jede weitere spezifizierte Kamera um 1 erhöht.

   – **Titel 1 –** Sie können für jede Kamera einen zweizeiligen Titel erstellen, der bei Aufruf der Kamera auf dem Bildschirm angezeigt wird. Titel 1 ist die obere Zeile des Titels und kann bis zu acht Buchstaben oder Zahlen aufweisen, wobei Pseudonummern an den Titel angehängt werden. Titel, die mehr als acht Zeichen aufweisen, werden abgeschnitten.

   – **Titel 2 –** Titel 2 ist die untere Zeile des zweizeiligen Kameratitels und kann bis zu acht Buchstaben oder Zahlen aufweisen.

   – **Videoverlusterkennung** – Bietet Alarmierung bei Videoverlusterkennung. Sie können Videoverlusterkennung für die folgenden Bedingungen einstellen:

     - **Aus –** Videoverlusterkennung ist nicht aktiviert.
     - **Sync** – Zur Erkennung eine Verminderung oder eines Verlusts des Videosignalpegels.
     - **Low** – Zur Erkennung von Low Picture Content
     - **Medium** – Zur Erkennung von Medium Picture Content
     - **High** – Zur Erkennung von High Picture Content

   – **Standort –** Identifiziert den fernen Standort, der die Video-Trunk-Eingänge zur ausgewählten lokalen Kamera liefert.

– **Ausgang** – Identifiziert den Bildschirmausgang des fernen Standorts, der mit dem ausgewählten lokalen Kameraeingang verbunden ist.

– **Schwenken/Neigen –** Gibt an, ob die ausgewählte Kamera Schwenk-/Neige-Funktionalität aufweist. Diesen Feld wird nicht auf das System heruntergeladen und dient lediglich Informationszwecken.

– **Alarmnummer** – Identifiziert die Alarmkontaktnummer, nicht die Alarmtabellennummer.

– **Ort –** Identifiziert den Standort der Kamera (bis zu 16 Zeichen). Der Ort wird nicht auf das System heruntergeladen und für Datenbankberichte und einfache Identifizierung verwendet.

4. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Definition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.
   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

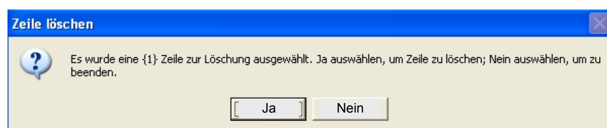
Bearbeiten von Kameradefinitionen

Sobald eine Kamera definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben.

Löschen von Kameradefinitionen

1. Klicken Sie auf den linken Kopf der Zeile, die die zu löschenden Kameradefinition enthält.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der Tastatur des PCs , auf dem EASY CPU ausgeführt wird. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen“ eingeblendet.

Abbildung 96. Zeile löschen



3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Kameradefinition zu löschen, oder auf **Nein**, um das Dialogfeld ohne Löschen der Definition zu schließen.

Hinzufügen von Bildschirmen zu Kameras

Auf der Registerkarte „Bildschirmzugang“ auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Bildschirme“ können Sie bestimmte Bildschirme zur Anzeige, nicht jedoch Steuerung von Kameras aktivieren.

Gehen Sie wie folgt vor, um Bildschirme mit Kameras zu verknüpfen:

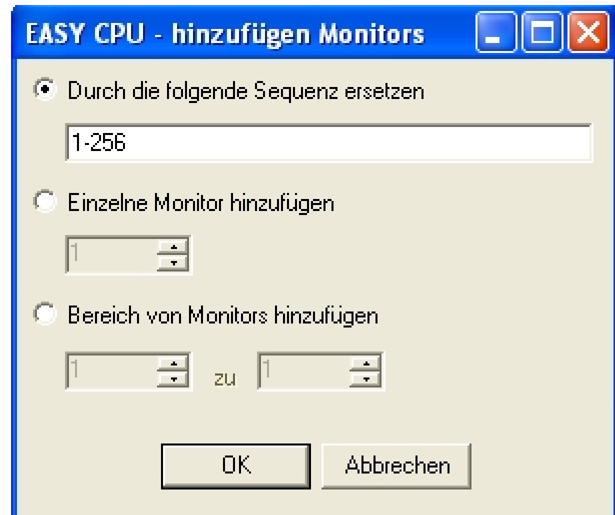
1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Kamera (beliebige Zelle in der Kamerazeile). Dies verknüpft die ausgewählte Kamera mit den auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang“ (unterer Bildschirmbereich) aufgeführten Bildschirmen. Die Kameranummer erscheint im abgeblendeten Feld „Kamera“.

Abbildung 97. Bildschirmzugang



2. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms „Bildschirmzugang“ auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 98. Bildschirme hinzufügen



Der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:

   – **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Bildschirmen an, zum Beispiel 1-256.

   – **Einzelnen Bildschirm hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Bildschirm auszuwählen.

   – **Bereich von Bildschirmen hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Bildschirmen auszuwählen.

2. Klicken Sie auf **OK**, um die Bildschirmeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.
3. Wiederholen Sie das obige Verfahren für alle Kameras.

Entfernen von Bildschirmen von Kameras

Um Bildschirme von einer Kamera zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

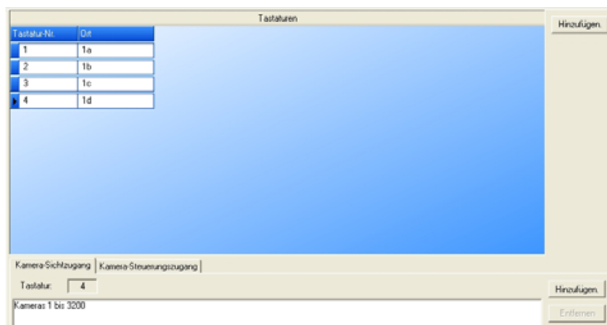
1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Kamera (beliebige Zelle in der Kamerazeile).
2. Klicken Sie auf die auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang" aufgeführten Bildschirme.
3. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang" auf der rechten Seite auf die Schaltfläche **Entfernen**. Dies entfernt alle mit dieser Kamera verknüpften Bildschirme.

Verknüpfung: Kameras auf Tastaturen

Der Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen" legt fest, in welchem Ausmaß Tastaturbediener Kameras steuern können

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Partitionen – Kameras auf Tastaturen", um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 99. Partitionen – Kameras auf Tastaturen



Der Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen" ist in zwei Abschnitte aufgeteilt:

- Der **obere Bildschirmbereich** zeigt bestehende Tastaturdefinitionen an und ermöglicht die Erstellung von neuen Definitionen.
- Der **untere Bildschirmbereich** umfasst zwei Registerkarten zum Einrichten von Kamera-Sichtzugang und Kamera-Steuerungszugang für jede Tastatur.

Sie können Tastaturdefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

Hinzufügen von Tastaturdefinitionen

Um neue Tastaturdefinitionen hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen" im oberen Bildschirmbereich am rechten Rand auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Tastatur hinzufügen" eingeblendet.

Abbildung 100. Tastatur hinzufügen



2. Um Tastaturen hinzuzufügen, füllen Sie die folgenden Felder aus:
   - **Systemanschlussnummer –** Geben Sie die Anschlussnummer des Tastaturanschlusses auf der MegaPower CPU an. Die MegaPower CPU kann unter Verwendung von Anschlusserweiterungsmodulen bis zu 128 Tastaturen unterstützen. Anschlusserweiterungsmodule machen aus einem Anschluss vier Anschlüsse. Wenn ein Anschlusserweiterungsmodul an einen Anschluss angeschlossen ist, wird durch die Anschlussnummerierung ein alphabetisches Zeichen (a, b, c, d) zu jeder Anschlussnummer hinzugefügt, Anschluss 1 ergibt beispielsweise die Anschlüsse 1a, 1b, 1c und 1d bzw. Anschluss 2 die Anschlüsse 2a, 2b, 2c und 2d usw.
   - **Erweiterungsnummer** – Wählen Sie das Anschlusserweiterungsmodul aus (falls die MPCPU damit ausgerüstet ist), an dem die Tastatur angeschlossen wird. Die möglichen Einstellungen sind **a**, **b**, **c** oder **d**.
   - **Name –** Geben Sie einen Namen für die Tastatur ein. Verwenden Sie Buchstaben und/oder Zahlen.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Tastaturdefinition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.
   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

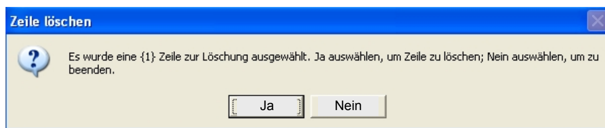
Bearbeiten von Tastaturdefinitionen

Sobald eine Tastatur definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben.

Löschen von Tastaturdefinitionen

1. Klicken Sie auf den linken Kopf der Zeile, die die zu löschenden Tastaturdefinition enthält.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der Tastatur des PCs , auf dem EASY CPU ausgeführt wird. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen“ eingeblendet.

Abbildung 101. Zeile löschen



3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Tastaturdefinition zu löschen, oder auf **Nein**, um das Dialogfeld ohne Löschen der Definition zu schließen.

Hinzufügen von Tastaturen zu Kameras

Gehen Sie wie folgt vor, um Tastaturen mit Kameras zu verknüpfen:

Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile). Dies verknüpft die ausgewählte Tastatur mit den auf dem Bildschirm „Kamera-Steuerungszugang“ (unterer Bildschirmbereich, linke Registerkarte) oder auf dem Bildschirm „Kamera-Sichtzugang“ (unterer Bildschirmbereich, rechte Registerkarte) aufgeführten Kameras. Die Tastaturnummer erscheint im abgeblendeten Feld „Tastatur“.

Sie können Kamera-Steuerungszugang und Kamera-Sichtzugang zu Tastaturen hinzufügen sowie auch von Tastaturen entfernen.

Hinzufügen von Kamera-Steuerungszugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Kamera-Steuerungszugang“ auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen“ können Sie Tastaturen zur Steuerung von Kameras auswählen.

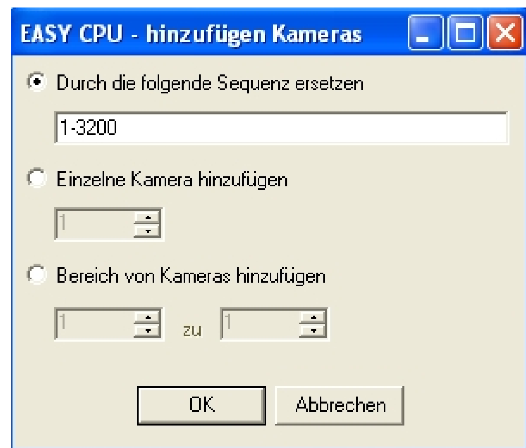
Abbildung 102. Kamera-Steuerungszugang



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen“ Kamera-Steuerungszugang zu aktivieren:

1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Kamerazeile).
2. Klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf die Registerkarte „Kamera-Steuerungszugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint im abgeblendeten Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 103. Kameras hinzufügen



Der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Kameras an, zum Beispiel 1-3072.
   - **Einzelne Kamera hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um eine Kamera auszuwählen.

- **Bereich von Kameras hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Kameras auszuwählen.

2. Klicken Sie auf **OK**, um die Kameraeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Entfernen von Kamera-Steuerungszugang von Tastaturen

1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile).
2. Klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf die Registerkarte „Kamera-Steuerungszugang“.
3. Klicken Sie auf die im unteren Bildschirmbereich von „Kamera-Steuerungszugang“ aufgeführten Kameras.
4. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Kamera-Steuerungszugang“ am rechten Rand auf **Entfernen**. Dies entfernt alle mit dieser Tastatur verknüpften Kameras.

Hinzufügen von Kamera-Sichtzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Kamera-Sichtzugang“ auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen“ können Sie Tastaturen zur Anzeige, nicht jedoch Steuerung von Kameras auswählen.

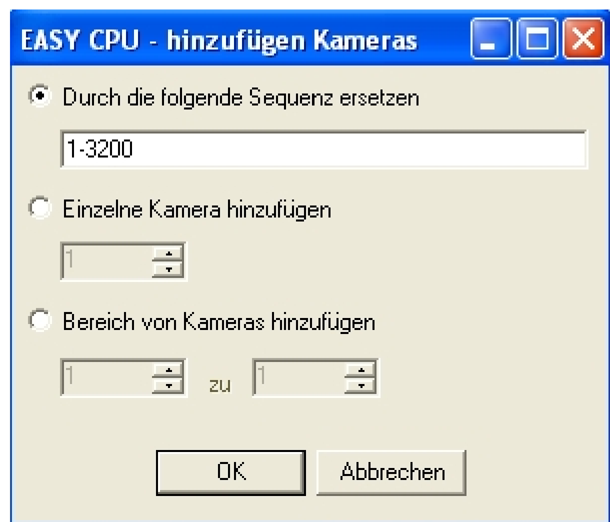
Abbildung 104. Kamera-Sichtzugang



Gehen Sie wie folgt vor, um auf dem Bildschirm „Partitionen – Kameras auf Tastaturen“ Kamera-Sichtzugang zu aktivieren:

1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Kamerazeile).
2. Klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf die Registerkarte „Kamera-Sichtzugang“. Die ausgewählte Tastaturnummer erscheint im abgeblendeten Feld „Tastatur“.
3. Klicken Sie am rechten Rand des Bildschirms auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 105. Kameras hinzufügen



Der Bildschirm „Kameras hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Kameras an, zum Beispiel 1-3072.
   - **Einzelne Kamera hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um eine Kamera auszuwählen.
   - **Bereich von Kameras hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Kameras auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **OK**, um die Kameraeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Entfernen von Kamera-Sichtzugang von Tastaturen

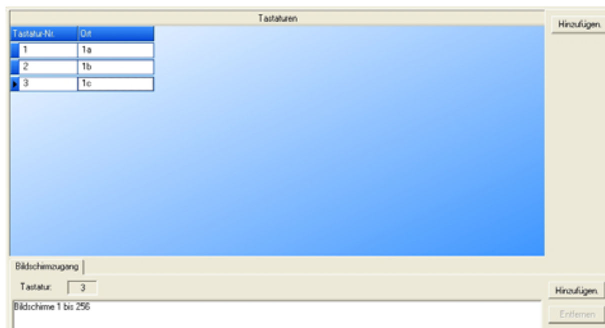
1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile).
2. Klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf die Registerkarte „Kamera-Sichtzugang“.
3. Klicken Sie auf die im unteren Bildschirmbereich von „Kamera-Sichtzugang“ aufgeführten Kameras.
4. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Kamera-Sichtzugang“ am rechten Rand auf **Entfernen**. Dies entfernt alle mit dieser Tastatur verknüpften Kameras.

Verknüpfung: Tastaturen auf Bildschirme

Der Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme" ermöglicht Tastaturbedienern Zugang zu bestimmten Bildschirmen.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme", um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 106.Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme



Der Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme" ist in zwei Abschnitte aufgeteilt:

- Der **obere Bildschirmbereich** zeigt bestehende Tastaturdefinitionen an und ermöglicht die Erstellung von neuen Definitionen.
- Im **unteren Bildschirmbereich** können Sie den Bildschirmzugang für jede Tastatur einrichten.

Sie können Tastaturdefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

Hinzufügen von Tastaturdefinitionen

Um neue Tastaturdefinitionen hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme" im oberen Bildschirmbereich am rechten Rand auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Tastatur hinzufügen" eingeblendet.

Abbildung 107. Tastatur hinzufügen



2. Um Tastaturen hinzuzufügen, füllen Sie die folgenden Felder aus:
   a. **Systemanschlussnummer –** Geben Sie die Anschlussnummer des Tastaturanschlusses auf der MegaPower CPU an. die MegaPower CPU kann unter Verwendung von Anschlusserweiterungsmodulen bis zu 128 Tastaturen unterstützen. Anschlusserweiterungsmodule machen aus einem Anschluss vier Anschlüsse. Wenn ein Anschlusserweiterungsmodul an einen Anschluss angeschlossen ist, wird durch die Anschlussnummerierung ein alphabetisches Zeichen (a, b, c, d) zu jeder Anschlussnummer hinzugefügt, Anschluss 1 ergibt beispielsweise die Anschlüsse 1a, 1b, 1c und 1d bzw. Anschluss 2 die Anschlüsse 2a, 2b, 2c und 2d usw.
   b. **Erweiterungsnummer** – Wählen Sie das Anschlusserweiterungsmodul aus (falls die MPCPU damit ausgerüstet ist), an dem die Tastatur angeschlossen wird. Die möglichen Einstellungen sind **a**, **b**, **c** oder **d**.
   c. **Name –** Geben Sie einen Namen für die Tastatur ein. Verwenden Sie Buchstaben und/oder Zahlen.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Tastaturdefinition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.

   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

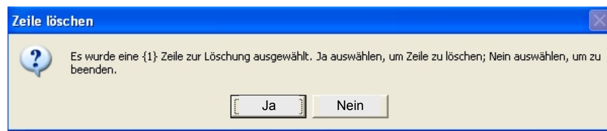
Bearbeiten von Tastaturdefinitionen

Sobald eine Tastatur definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben.

Löschen von Tastaturdefinitionen

1. Klicken Sie auf den linken Kopf der Zeile, die die zu löschenden Tastaturdefinition enthält.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der Tastatur des PCs , auf dem EASY CPU ausgeführt wird. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen" eingeblendet.

Abbildung 108. Zeile löschen



3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Tastaturdefinition zu löschen, oder auf **Nein**, um das Dialogfeld ohne Löschen der Definition zu schließen.

Hinzufügen von Bildschirmzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Bildschirmzugang“ auf dem Bildschirm „Partitionen **–** Tastaturen auf Bildschirme“ können Sie bestimmte Tastaturen für Anzeige, nicht jedoch Steuerung von Kameras hinzufügen.

Um Tastaturen mit Bildschirmen zu verknüpfen, gehen Sie wie folgt vor:

Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile). Dies verknüpft die ausgewählte Tastatur mit den auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang“ (unterer Bildschirmbereich) aufgeführten Bildschirmen. Die Tastaturnummer erscheint im abgeblendeten Feld „Tastatur“.

Abbildung 109. Bildschirmzugang



Sie können Bildschirme zu Tastaturen hinzufügen sowie auch von Tastaturen entfernen.

Hinzufügen von Bildschirmen zu Tastaturen

1. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang“ am rechten Rand auf **Hinzufügen**. Es wird der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 110. Bildschirme hinzufügen



Der Bildschirm „Bildschirme hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Bildschirmen an, zum Beispiel 1-256.
   - **Einzelnen Bildschirm hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Bildschirm auszuwählen.
   - **Bereich von Bildschirmen hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Bildschirmen auszuwählen.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die Bildschirmeinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.
4. Wiederholen Sie dieses Verfahren für alle Tastaturen.

Entfernen von Bildschirmen von Tastaturen

Um Bildschirme von einer Tastatur zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile).
2. Klicken Sie auf die auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang“ aufgeführten Bildschirme (unterer Bildschirmbereich).
3. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Bildschirmzugang“ auf der rechten Seite auf die Schaltfläche **Entfernen**. Dies entfernt alle mit dieser Tastatur verknüpften Bildschirme.

Verknüpfung: Tastaturen auf Satelliten

Der Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Satelliten“ schränkt Tastaturbediener beim Zugang zu Satellitenstandorten ein.

Klicken Sie im Explore-Menü auf „Partitionen – Tastaturen auf Satelliten“, um zu beginnen. Es wird der folgende Bildschirm eingeblendet.

Abbildung 111. Partitionen – Tastaturen auf Satelliten



Der Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Satelliten“ ist in zwei Abschnitte aufgeteilt:

- Der **obere Bildschirmbereich** zeigt bestehende Tastaturdefinitionen an und ermöglicht die Erstellung von neuen Definitionen.
- Im **unteren Bildschirmbereich** „Standortzugang“ können Sie Satellitenstandortzugang für jede Tastatur einrichten.

Sie können Tastaturdefinitionen erstellen, bearbeiten und löschen.

Hinzufügen von Tastaturdefinitionen

1. Um neue Tastaturdefinitionen hinzuzufügen, Klicken Sie auf dem Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Satelliten“ im oberen Bildschirmbereich am rechten Rand auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Tastatur hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 112. Tastatur hinzufügen



2. Um Tastaturen hinzuzufügen, füllen Sie die folgenden Felder aus:
   a. **Systemanschlussnummer –** Geben Sie die Anschlussnummer des Tastaturanschlusses auf der MegaPower CPU an. Die MegaPower CPU kann unter Verwendung von Anschlusserweiterungsmodulen bis zu 128 Tastaturen unterstützen. Anschlusserweiterungsmodule machen aus einem Anschluss vier Anschlüsse. Wenn ein Anschlusserweiterungsmodul an einen Anschluss angeschlossen ist, wird durch die Anschlussnummerierung ein alphabetisches Zeichen (a, b, c, d) zu jeder Anschlussnummer hinzugefügt, Anschluss 1 ergibt beispielsweise die Anschlüsse 1a, 1b, 1c und 1d bzw. Anschluss 2 die Anschlüsse 2a, 2b, 2c und 2d usw.
   b. **Erweiterungsnummer** – Wählen Sie das Anschlusserweiterungsmodul aus (falls die MPCPU damit ausgerüstet ist), an dem die Tastatur angeschlossen wird. Die möglichen Einstellungen sind **a**, **b**, **c** oder **d**.
   c. **Name –** Geben Sie einen Namen für die Tastatur ein. Verwenden Sie Buchstaben und/oder Zahlen.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die neue Tastaturdefinition anzuzeigen, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Anzeige der Definition zu schließen.
   Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Änderungen speichern und übertragen, bevor Sie EASY CPU beenden.

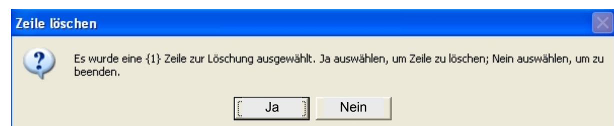
Bearbeiten von Tastaturdefinitionen

Sobald eine Tastatur definiert ist, können Sie die Definition bearbeiten, indem Sie die Informationen in einem Feld markieren und durch neue Informationen überschreiben.

Löschen von Tastaturdefinitionen

1. Klicken Sie auf den linken Kopf der Zeile, die die zu löschenden Tastaturdefinition enthält.
2. Drücken Sie die **Löschtaste** auf der Tastatur des PCs , auf dem EASY CPU ausgeführt wird. Es wird das Dialogfeld „Zeile löschen“ eingeblendet.

Abbildung 113. Zeile löschen



3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Tastaturdefinition zu löschen, oder auf **Nein**, um das Dialogfeld ohne Löschen der Definition zu schließen.

Sie können Bildschirme zu Tastaturen hinzufügen sowie auch von Tastaturen entfernen.

Hinzufügen von Standortzugang zu Tastaturen

Auf der Registerkarte „Standortzugang“ auf dem Bildschirm „Partitionen – Tastaturen auf Satelliten“ können Sie ausgewählte Tastaturen zur Anzeige, nicht jedoch Steuerung von Satellitenstandorten aktivieren.

Um Tastaturen mit Satellitenstandorten zu verknüpfen, gehen Sie wie folgt vor:

Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile). Dies verknüpft die ausgewählte Tastatur mit den auf dem Bildschirm „Standortzugang“ (unterer Bildschirmbereich) aufgeführten Standorten. Die Tastaturnummer erscheint im abgeblendeten Feld „Tastatur“.

Abbildung 114. Standortzugang

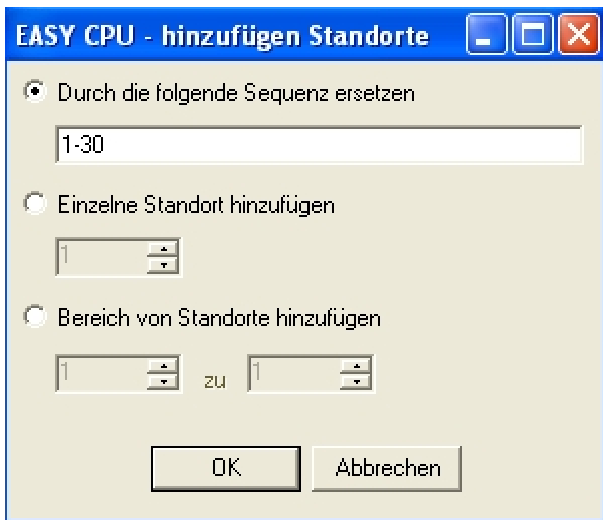


Sie können Satellitenstandorte zu Tastaturen hinzufügen sowie auch von Tastaturen entfernen.

Hinzufügen von Satellitenstandorten zu Tastaturen

1. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Standortzugang“ auf der rechten Seite auf **Hinzufügen**. Es wird das Dialogfeld „Standorte hinzufügen“ eingeblendet.

Abbildung 115. Standorte hinzufügen



Der Bildschirm „Standorte hinzufügen“ umfasst drei Optionen. Um eine Option auszuwählen:

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben der Option und geben Sie die erforderlichen Information ein. Zu den Optionen gehören:
   - **Durch die folgende Sequenz ersetzen** – Geben Sie einen Bereich von Standorten an, zum Beispiel 1-30.
   - **Einzelnen Standort hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil, um einen Standort auszuwählen.
   - **Bereich von Standorten hinzufügen** – Klicken Sie auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil der „Von“- und „Bis“-Felder, um einen Bereich von Standorten auszuwählen.
3. Klicken Sie auf **OK**, um die Standorteinstellungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Speichern der Einstellungen zu schließen.

Entfernen von Satellitenstandorten von Tastaturen

1. Klicken Sie im oberen Bildschirmbereich auf eine Tastatur (beliebige Zelle in der Tastaturzeile).
2. Klicken Sie auf die im unteren Bildschirmbereich von „Standortzugang“ aufgeführten Satellitenstandorte.
3. Klicken Sie auf dem Bildschirm „Standortzugang“ am rechten Rand auf **Entfernen**. Dies entfernt alle mit dieser Tastatur verknüpften Satellitenstandorte.

Erklärungen

Typ: ADMPCPU-MPU
ADMPCPU-PORT
ADMPCPU-TRAY

Zulassungen

EMC...47 CFR, Teil 15
EN 50130
EN 55022

Sicherheit...UL 60950-1
CSA C22.2.60950-1
EN 60950-1

FCC-KONFORMITÄT: Dieses Gerät entspricht bei Installation und Verwendung entsprechend den Anleitungen im Handbuch den Bestimmungen von Teil 15 der FCC-Vorschriften für vorsätzliche Strahler und digitale Geräte der Klasse A. Die Einhaltung dieser Vorschriften bietet angemessenen Schutz gegen schädliche Interferenzen von Geräten, die in kommerzieller Umgebung betrieben werden. Dieses Gerät sollte nicht in einem Wohnbereich installiert werden, da es Hochfrequenzenergie ausstrahlt und damit Funkverkehr stören kann; eine Situation, die der Benutzer ggf. auf eigene Kosten berichtigen muss.

AUSRÜSTUNGSÄNDERUNGS-WARNHINWEIS: Ausrüstungsänderungen oder -modifikationen, die durch Sensormatic Electronics Corporation (der für FCC-Konformität verantwortlichen Partei) nicht ausdrücklich genehmigt sind, können die Befugnis zum Betrieb der Ausrüstung nichtig machen und gefährliche Betriebsbedingungen verursachen.

Sonstige Erklärungen

Vielen Dank für die Wahl von American Dynamics-Produkten. Wir unterstützen unsere Produkte über ein ausgedehntes, weltweites Netzwerk von Fachhändlern. Der Fachhändler, bei dem Sie das Produkt ursprünglich gekauft haben, ist Ihre Kontaktstelle für Service oder Unterstützung. Unsere Fachhändler sind befähigt, erstklassigen Kundendienst und Unterstützung zu leisten. Fachhändler können American Dynamics unter (800) 507-6268 oder (561) 912-6259 oder auf der Website unter www.americandynamics.net kontaktieren.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: Sensormatic Electronics Corporation macht keine Angaben und leistet keine Garantie in Bezug auf den Inhalt dieses Dokuments und lehnt ausdrücklich alle gesetzlichen Gewährleistungen der Durchschnittsqualität oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung auf dem neuesten Stand. Der Hersteller behält sich das Recht vor, seine Produkte zu überarbeiten und zu verbessern. Änderungen aller Spezifikationen vorbehalten.

RECHTSEINSCHRÄNKUNG: Für Abteilungen des Department of Defense (US-Verteidigungsministeriums) wurden diese Dokumentation und Handbücher vollständig mit privaten Mitteln entwickelt und kein Teil hiervon wurde auf Staatskosten entwickelt. Die Bestimmungen und Bedingungen, unter denen technische Daten, die mit dieser Legende gekennzeichnet sind, verwendet und bekannt gegeben werden können, sind in der Definition der "Limited Rights" (Beschränkte Rechte) in Abschnitt (a) (15) der Klausel des DFARS 252.227.7013 festgelegt. Nicht Veröffentlicht - Rechte unter dem Urheberrecht der Vereinigten Staaten vorbehalten.

MARKENSCHUTZ: *American Dynamics* und *Sensormatic* sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Sensormatic Electronics Corporation. Andere hierin erwähnte Produktnamen können Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Sensormatic oder anderer Firmen sein.

WJM_09/2006

ANHANG A: Endbenutzerlizenzvereinbarung

WICHTIG – SORGFÄLTIG LESEN: DIESE ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNG (EULA = END-USER LICENSE AGREEMENT) IST EINE RECHTSWIRKSAME VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN ("LIZENZNEHMER") UND SENSORMATIC ELECTRONICS CORPORATION ("TYCO") FÜR DIE MIT DIESER EULA GELIEFERTE TYCO SOFTWARE, DAZU GEHÖREN COMPUTERSOFTWARE UND U. U. DATENTRÄGER, GEDRUCKTE MATERIALIEN UND ONLINE- ODER ELEKTRONISCHE DOKUMENTATION (ZUSAMMENGEFASST: DAS "SOFTWAREPRODUKT"). DURCH INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER ANDERWEITIGES VERWENDEN DES SOFTWAREPRODUKTS ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESER EULA EINVERSTANDEN. FALLS SIE MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESER EULA NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE KEINEN TEIL UND KEINE DATEI DIESES SOFTWAREPRODUKTS INSTALLIEREN, VERWENDEN ODER IN IRGENDEINER WEISE VERTEILEN ODER IN IRGENDEINER WEISE NACHBILDEN.

1. ANWENDUNGSBEREICH DER LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrecht und internationale Handelsabkommen sowie andere Rechte und Abkommen zum Schutz von geistigem Eigentum geschützt. Alle Besitzrechte und Rechte zum Schutz von geistigem Eigentum in Bezug auf das SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf beliebige in das SOFTWAREPRODUKT integrierte Bilder, Fotos und Text), die begleitenden gedruckten Materialien und jegliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS befinden sich im Besitz von Tyco und/oder Lieferanten von Tyco. Das SOFTWAREPRODUKT wird in Lizenz abgegeben, nicht verkauft. Sie dürfen die das SOFTWAREPRODUKT begleitenden gedruckten Materialien nicht kopieren. Alle Besitzrechte und Rechte zum Schutz von geistigem Eigentum in Bezug auf den Inhalt, auf den durch Nutzung des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum der jeweiligen Inhaltseigentümer und durch anwendbares Urheberrecht oder andere Rechte und Abkommen zum Schutz von geistigem Eigentum geschützt. Diese EULA gewährt keine Rechte zur Nutzung von derartigem Inhalt. Alle unter dieser EULA nicht ausdrücklich gewährten Rechte sind durch Tyco und Lieferanten von Tyco vorbehalten.

2. LIZENZERTEILING

Diese EULA gewährt Ihnen die folgenden Rechte:

a. Lokal gespeicherte Komponenten. Das SOFTWAREPRODUKT kann eine Softwarecodekomponente enthalten, die lokal auf einem oder mehreren Geräten gespeichert und betrieben werden kann. Sobald Sie alle erforderlichen Lizenzgebühren (durch Tyco nach eigenem Gutdünken festgelegt) für diese Geräte entrichtet haben, können Sie eine Kopie einer solchen Komponente des SOFTWAREPRODUKTS auf jedem durch Tyco lizenzierten Gerät installieren und/oder nutzen. Sie können dann eine solche Komponente des SOFTWAREPRODUKTS verwenden, darauf zugreifen, anzeigen, ausführen oder anderweitig darauf einwirken; dies in Verbindung mit dem Betrieb des Geräts, auf dem die Komponente, ausschließlich wie in der begleitenden Dokumentation festgelegt, oder falls keine solche Dokumentation vorhanden ist, ausschließlich wie durch die Art des SOFTWAREPRODUKTS vorgesehen, installiert ist.

b. Ferngespeicherte Komponente. Das SOFTWAREPRODUKT kann eine Softwarecodekomponente enthalten, die ein oder mehrere Geräte fernbetreiben kann. Sie können eine Kopie einer solchen Komponente des SOFTWAREPRODUKTS auf einem fernen Speichergerät auf einem internen Netzwerk mit allen Geräten installieren und eine solche Komponente mit jedem Gerät über das interne Netzwerk betreiben; wobei die Komponente, ausschließlich wie in der begleitenden Dokumentation festgelegt, oder falls keine solche Dokumentation vorhanden ist, ausschließlich wie durch die Art des SOFTWAREPRODUKTS vorgesehen, installiert ist; vorausgesetzt jedoch, dass Sie die erforderliche Anzahl Lizenzen für jedes Gerät beschaffen, mit dem Sie eine solche Komponente betreiben wollen.

c. Eingebettete Software. Das SOFTWAREPRODUKT kann eine Softwarecodekomponente enthalten, die sich auf einem durch Tyco gelieferten Gerät befindet und für den Betrieb dieses Gerät konzipiert ist. Sie können eine solche Komponente des SOFTWAREPRODUKTS ausschließlich in Verbindung mit der Nutzung dieses Geräts verwenden, jedoch nicht abrufen, kopieren oder anderweitig auf ein anderes Medium oder Gerät übertragen, ohne dass Tyco dies im Voraus schriftlich genehmigt.

d. Sicherungskopie. Sie können eine Sicherungskopie des SOFTWAREPRODUKTS (ausgenommen eingebettete Software) erstellen, ausschließlich für Archivierungszwecke, wobei diese Kopie ausschließlich zum Ersetzen einer Komponente des SOFTWAREPRODUKTS verwendet werden kann, für das Sie eine gültige Lizenz besitzen. Ausgenommen wie in dieser EULA ausdrücklich erwähnt, können Sie nicht anderweitig Kopien des SOFTWAREPRODUKTS erstellen, einschließlich gedruckter Materialien.

3. ANDERE RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

a. Einschränkungen hinsichtlich Zurückentwicklung und abgeleiteter Arbeiten. Sie dürfen das SOFTWAREPRODUKT nicht zurückentwickeln, dekompilieren oder disassemblieren und alle derartigen Versuche lösen diese Lizenz unverzüglich auf - ausgenommen und ausschließlich im Ausmaß wie solche Aktivität durch geltendes Recht trotz dieser Einschränkung zulässig ist. Sie dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Tyco keine Teile des SOFTWAREPRODUKTS ändern oder abgeleitete Arbeiten erstellen. Sie dürfen keine Copyrightvermerke, Zeichen, Symbole oder Beschriftungen vom SOFTWAREPRODUKT entfernen. Sie müssen angemessene Maßnahmen zur Gewährleistung der Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieser EULA implementieren.

b. Copyrightvermerke. Sie müssen alle Copyrightvermerke in allem Kopien des SOFTWAREPRODUKTS bewahren.

c. Übertragung. Sie dürfen Ihre Rechte unter dieser EULA nur wie folgt übertragen: 1) als Teil eines permanenten Verkaufs oder einer permanenten Übertragung aller Geräte, für die das SOFTWAREPRODUKT lizenziert ist; 2) wenn Sie das gesamte SOFTWAREPRODUKT übertragen (einschließlich aller Komponententeile, der Datenträger und gedruckter Materialien, aller Aktualisierungen und dieser EULA); 3) Sie behalten keine Kopien von Teilen des SOFTWAREPRODUKTS zurück; der Empfänger akzeptiert die Bedingungen dieser EULA; 4) wenn es sich beim SOFTWAREPRODUKT um eine Aktualisierung handelt muss jede Übertragung alle vorherigen Versionen des SOFTWAREPRODUKTS einschließen. Sie stimmen überein, dass eine solche Übertragung bei Nichteinhaltung dieser Bedingungen rückgängig und nichtig gemacht wird.

d. Auflösung. Ohne Beeinträchtigung aller anderen Rechte kann Tyco diese EULA auflösen, wenn Sie die hierin festgelegten Bedingungen nicht einhalten. In einem solchen Fall müssen Sie unverzüglich alle Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und aller Komponententeile zerstören.

e. Anschluss-EULA. Tyco kann diese EULA auch mit einer Anschluss-EULA ergänzen, um eine beliebige zukünftige Komponente, Freigabe, Aktualisierung oder andere Modifikation oder einen Zusatz zum SOFTWAREPRODUKT auszuliefern. In ähnlicher Weise in dem Ausmaß, in dem die Bestimmungen dieser EULA einer vorherigen EULA oder Vereinbahrung zum SOFTWAREPRODUKT zwischen Ihnen und Tyco widersprechen, sollen die Bestimmungen dieser EULA maßgebend sein.

f. Markenzeichen. Diese EULA gewährt keine Rechte in Verbindung mit Markenzeichen oder Dienstleistungszeichen von Tyco oder Tochtergesellschaften oder Lieferanten von Tyco.

g. Vermietung. Sie dürfen das SOFTWAREPRODUKT nicht vermieten, verpachten oder ausleihen. Sie dürfen es nicht für Dritte verfügbar machen oder auf einem Server oder einer Website anschlagen.

4. EXPORTEINSCHRÄNKUNGEN

Sie erklären sich einverstanden, keine Teile des SOFTWAREPRODUKTS oder eines direkten Produkts davon (vorhergehend kollektiv „eingeschränkte Komponenten“ genannt) in ein beliebiges Land, an eine Person oder Entität, die US-Exporteinschränkungen unterliegt, zu exportieren oder rückzuexportieren. Sie erklären sich insbesondere einverstanden, keine eingeschränkten Komponenten zu exportieren oder rückzuexportieren: (i) in ein beliebiges Land (einschließlich, jedoch nicht unbedingt beschränkt auf Cuba, Iran, Irak, Lybien, Nordkorea, Sudan und Syrien), für das die USA ein Embargo verhängt bzw. den Export von Waren oder Dienstleistungen eingeschränkt hat, oder an einen Staatsbürger eines solchen Landes, wo immer dieser sich befindet, falls dieser Staatsbürger beabsichtigt, eingeschränkte Komponenten in ein solches Land zu übertragen oder zu transportieren; (ii) an eine Person oder Entität, von der Sie wissen oder zu wissen glauben, dass sie die eingeschränkten Komponenten in der Konzipierung, Entwicklung oder Produktion von Atom-, chemischen oder biologischen Waffen verwendet; oder (iii) an eine Person oder Entität, der es durch eine beliebige US-Bundesbehörde untersagt ist, an US-Exporttransaktionen teilzunehmen. Die garantieren und repräsentieren, dass weder das US Commerce Department, noch die Bureau of Export Administration oder eine beliebige andere US-Bundesbehörde Ihre Exportprivilegien suspendiert, aufgehoben oder abgeschlagen hat.

5. US-BEHÖRDEN „RESTRICTED RIGHTS“

Das SOFTWAREPRODUKT ist kommerzielle Computersoftware, geliefert mit „Restricted Rights“ unter Federal Acquisition Regulations und zugehörigen Ergänzungen für Behörden. Jede Nutzung, Duplikaterstellung oder Offenlegung durch US-Behörden unterliegt je nach Fall den Einschränkungen in den Absätzen (c)(1)(ii) in den „Rights in Technical Data and Computer Software Clause“ in DFARS 255.227-7013 et. seq. oder 252.211-7015, bzw. Absätzen (a) bis (d) in den „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, oder ähnliche Klauseln im NASA FAR Supplement. Vertragspartner/Hersteller ist Sensormatic Electronics Corporation, One Town Center Road, Boca Raton, FL 33486. USA.

6. GELTENDES RECHT

Diese Softwarelizenzvereinbarung wird durch die Gesetze des US-Bundesstaats Florida geregelt, und die Parteien erklären sich hiermit unwiderruflich einverstanden, dass sich der Gerichtsbarkeit des US-Bundesstaats Florida und US-Bundesgerichtshöfe in diesem Bundesstaat für die Zwecke der Ausräumung aller Streitigkeiten, die unter diesen Bestimmungen und Bedingungen auftreten oder einen Bezug dazu haben, zu fügen.

7. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

a. GEWÄHRLEISTUNG "IN DER VORLIEGENDEN FORM (AS IS)" . TYCO LIEFERT DIE SOFTWARE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" OHNE GEWÄHR, AUSDRÜCKLICH, STILLSCHWEIGEND ODER GESETZLICH VORGESCHRIEBEN, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF DER GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTFÄHIGKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, FEHLEN VON VIREN UND NACHLÄSSIGKEIT ODER FACHMÄNNISCHER BEMÜHUNGEN. ES GIBT AUCH KEINE GEWÄHRLEISTUNG BZW: BESITZBEDINGUNG, RUHIGEN BESITZ ODER NICHTÜBERTRETUNG. DAS GESAMTE RISIKO, DAS SICH AUS DER NUTZUNG BZW: LEISTUNG DIESES SOFTWAREPRODUKTS ERGIBT, LIEGT BEI IHNEN. TYCO GEWÄHRLEISTET NICHT, DASS DER BETRIEB DES SOFTWAREPRODUKTS UNTERBRECHUNGS- ODER FEHLERFREI SEIN WIRD. TYCO HAFTET NICHT FÜR PROBLEME, DIE DURCH ÄNDERUNGEN DER BETRIEBSEIGENSCHAFTEN DER GERÄTE VERURSACHT WERDEN, AUF DENEN DAS SOFTWAREPRODUKT BETRIEBEN WIRD, ODER FÜR PROBLEME BEIM ZUSAMMENWIRKEN DES SOFTWAREPRODUKTS MIT NICHT-TYCO-SOFTWARE- ODER -HARDWAREPRODUKTEN. TYCO UNTERSTELLT ODER BEAUFTRAGT KEINE ANDERE PERSON, DIESE GEWÄHRLEISTUNG IM NAMEN VON TYCO ZU MODIFIZIEREN ODER ZU ÄNDERN ODER WEITERGEHENDE GEWÄHRLEISTUNG ODER HAFTUNG HINSICHTLICH DIESES SOFTWAREPRODUKTS ZU ÜBERNEHMEN.

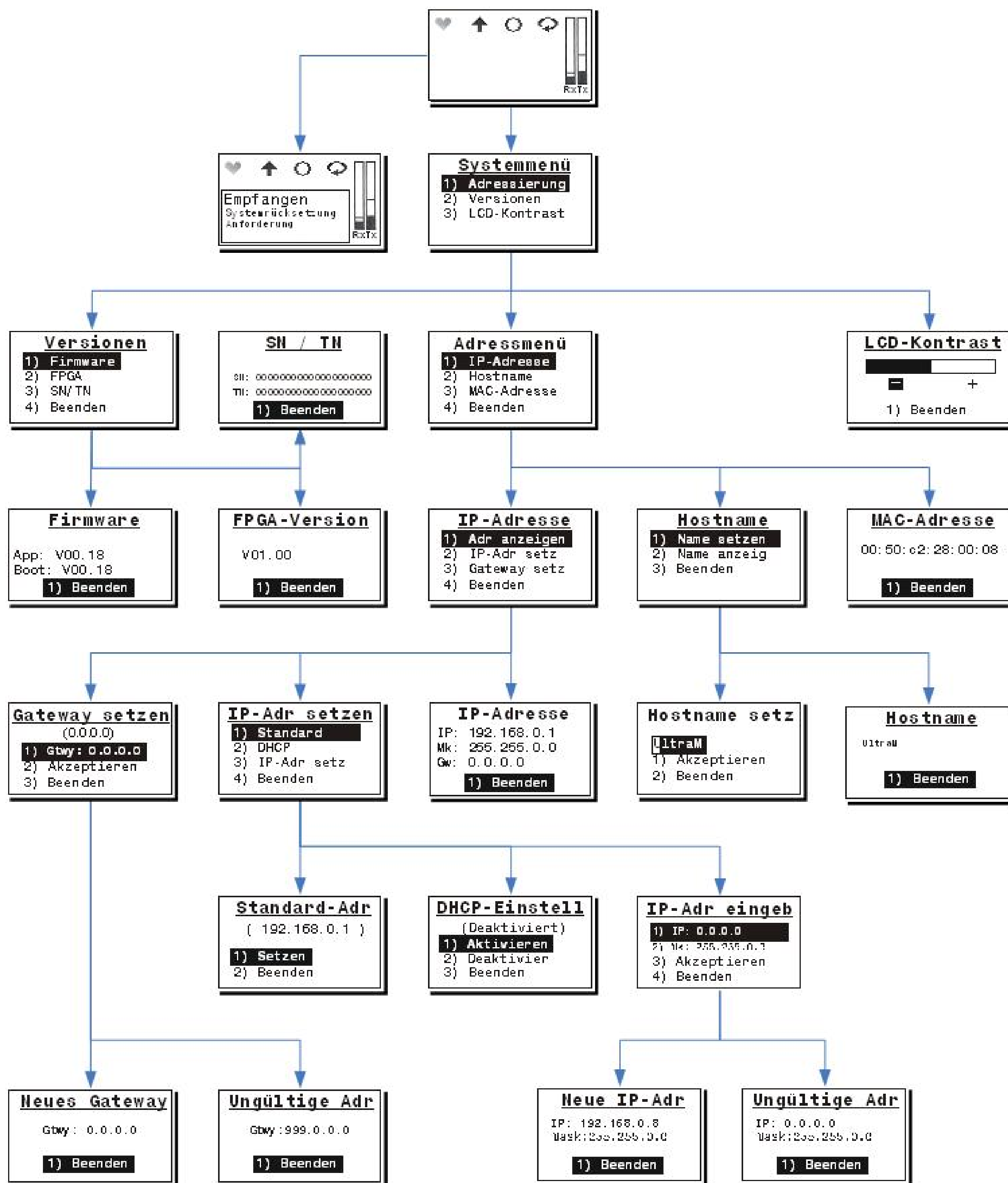
b. HAFTUNGSBEGRENZUNG. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN SOLL TYCO FÜR JEGLICHE ART VON SCHADENERSATZ, FOLGESCHÄDEN ODER DIREKTEN ODER INDIREKTEN SCHÄDEN HAFTEN, EGAL OB DIESE AUF VERLETZUNG DER GEWÄHRLEISTUNGSPFLICHT, RECHTMÄSSIGE, UNRECHTMÄSSIGE ODER ANDERE HANDLUNGEN ZURÜCKGEFÜHRT WERDEN KÖNNEN. SOLCHE SCHÄDEN SIND NICHT BESCHRÄNKT AUF, SCHLIESSEN JEDOCH GEWINNVERLUST VERLUST DES SOFTWAREPRODUKTS ODER ANDERER AUSRÜSTUNG, KAPITALKOSTEN, ERSATZKOSTEN, ERSATZAUSRÜSTUNG, BETRIEBSEINRICHTUNGEN ODER DIENSTLEISTUNGEN, AUSFALLZEIT, EINKÄUFERZEIT UND FORDERUNGEN VON DRITTEN EIN, EINSCHLIESSLICH KUNDEN UND SACHSCHADEN. IN JEDEM FALL GILT, WENN EIN GESETZ EINE GEWÄHRLEISTUNG ODER BEDINGUNG EINSCHLIESST, DIE IN DIESER EULA NICHT ERWÄHNT IST, SOLL DIE MAXIMALE HAFTUNG VON TYCO UNTER ALLEN BESTIMMUNGEN DIESER LIZENZVEREINBARUNG AUF DEN TATSÄCHLICH DURCH SIE FÜR DIE LIZENZ DES SOFTWAREPRODUKTS BEZAHLTEN BETRAG GESCHRÄNKT SEIN. DA EINIGE GERICHTSBARKEITEN DEN AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULASSEN; GILT DIE OBIGE EINSCHRÄNKUNG FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT.

ANHANG B: MegaPower CPU-System-Standardeinstellungen

- **IP-Adresse** – 192.168.0.1
- **Subnetzmaske** – 255.255.0.0
- **Standard-Gateway** – 0.0.0.0
- **Hostname** – Ultra MP
- **Anschlusskonfigurationen** – Anschlüsse 1-30
  - **Typ** – Tastatur
  - **Baudrate** – 1200 bps
  - **Parität** – Keine
  - **Datenbit** – 8
  - **Stoppbit** – 1
  - **Standort** – Leer
- **Salve** – Keine erstellt
- **Rundgang** – Keine erstellt
- **Ereigniszeitgeber** – Keine erstellt
- **Alarme** – Eine Kontakttabelle vordefiniert; keine weiteren erstellt
- **Alarmmeldungen** – Keine erstellt
- **E-Mail-Meldungen** – Keine erstellt
- **Definitionen – Kameras** – Keine erstellt
- **Definitionen – Tastaturen** – Keine erstellt
- **Definitionen – Tastatur/Benutzer-Prioritäten** – Keine erstellt
- **Satellitenstandorte** – Keine erstellt
- **Partitionen – Kameras auf Bildschirme** – Keine erstellt
- **Partitionen – Kameras auf Tastaturen** – Keine erstellt
- **Partitionen – Tastaturen auf Bildschirme** – Keine erstellt
- **Partitionen – Tastaturen auf Satelliten** – Keine erstellt

ANHANG C: MegaPower CPU - Vorderseite - LCD-Menüstruktur

Dieser Anhang veranschaulicht die Struktur der Bildschirme, die auf der MegaPower CPU-LCD (Liquid-Crystal Display) zugänglich sind.



ANHANG D: Übersicht Alarmprogrammierung

Ein **Alarm** ist ein Signal, das durch ein externes Gerät erzeugt wird, das entweder direkt oder über eine Alarmschnittstelleneinheit an das MegaPower CPU-System angeschlossenes ist. Externe Alarmsignale können auf verschiedene Weisen erzeugt werden, zum Beispiel durch Öffnen einer gesperrten Tür oder eines Fensters oder durch Erkennen eines sich bewegenden Objekts. In dieser Anleitung werden alle Typen von Alarmsignalen **Alarmkontakte** genannt. Das System kann programmiert werden, sodass es auf bis zu 4096 Alarmkontakte reagiert.

Alarmempfang

Die MegaPower CPU empfängt externe Alarmkontaktsignale über RS-232-Kommunikation von Alarmschnittstelleneinheiten und/oder externen Computern, die die Alarmcodes emulieren. Um Alarmkontakte zu verarbeiten, muss jeder an einem RS-232-Alarmeingangsgerät angeschlossene Anschluss für die Anschlussverwendung des Alarms eingerichtet sein.

Scharfschaltung von Alarmen und Rückmeldung

Alle Alarmrückmeldungsaktionen funktionieren durch Verknüpfung von Kameras und Bildschirmen mit Alarmkontakten. Bildschirme sind „scharfgeschaltet", wenn diese Verknüpfung hergestellt ist. Wenn ein Bildschirm für einen Alarmkontakt scharfgeschaltet ist, wird das mit diesem Alarmkontakt verknüpfte Kameravideo angezeigt, wenn der Alarm empfangen wird. Individuelle Kameras oder Kamerasalven, jede mit Zielanfahrtsansichten und Auxiliary-Aktion, können als Rückmeldung auf Alarmempfang automatisch auf scharfgeschaltete Bildschirme oder scharfgeschaltete Bildschirmblöcke aufgerufen werden.

Kameras und Bildschirme müssen für Alarmrückmeldung scharfgeschaltet werden, wenn sie automatischen Videoaufruf auf Bildschirme unterstützen sollen. Dazu gehören Verknüpfung von Alarmkontakten mit Kameras und Bildschirmen und Spezifizieren eines Armingcodes (Scharfschaltung) für jeden Bildschirm.

Zur Scharfschaltung des Systems für Alarmrückmeldung sind drei Schritte erforderlich:

1. Verknüpfung von Kontakten mit Kameras.

   Jeder Alarmkontakt muss mit einer Kamera oder Kamerasalve für automatischen Aufruf verknüpft sein, wenn ein Alarm empfangen wird. Jede Kamera oder Kamerasalve kann mit mehr als einer Alarmkontaktnummer verknüpft sein und ermöglichen, dass mehrere Ansichten einer Szene aufgerufen werden, wenn ein Alarm auftritt.

   Wenn Kamerasalven mit Alarmkontaktnummern für Aufrufe verknüpft sind, müssen Bildschirmblöcke (Gruppen von Bildschirmen) mit denselben Alarmkontaktnummern verknüpft sein, um den vollständigen Satz der in der Salve definierten Kameras anzuzeigen.

2. Verknüpfung von Alarmkontakten mit Bildschirmen

   Jeder Alarmkontakt muss mit einem Bildschirm oder Bildschirmblock für Aufrufe verknüpft sein, wenn ein Alarm auftritt. Jeder Bildschirm oder Bildschirmblock kann mit mehr als einer Alarmkontaktnummer verknüpft sein und ermöglichen, mehrere Alarme in eine Warteschlange eingereiht und auf einem einzelnen Bildschirm oder Block von Bildschirmen ausgegeben werden.

   Wenn Alarmkontaktnummern mit Bildschirmblöcken verknüpft sind, müssen sie ausschließlich mit dem ersten Bildschirm des Blocks verknüpft sein.

3. Scharfschalten der Bildschirme (für ausführliche Informationen siehe ANHANG E: Bildschirm-Scharfschaltungsmethod)

   Bildschirme werden unter Verwendung eines Bildschirm-Armingcodes, der die folgenden Eigenschaften bestimmt, scharfgeschaltet:

   - Alarmanzeigemethode (Einzeln, Block oder Dual).
   - Alarmwarteschlangenmethode (Sequenz oder Halten).
   - Alarmbestätigungsmethode (Unverzüglich, Automatisch oder Manuell).

   Es können mehrere Alarm-Scharfschaltungsmethoden verwendet werden, um flexible Reaktionen auf Alarme zu ermöglichen.

Alarmanzeige

Während der Zeitdauer, während der ein Alarm aktiv ist und auf einem scharfgeschalteten Bildschirm angezeigt wird, zeigt die Bildschirmstatuszeile das Wort ALARM in Großbuchstaben an. Wenn eine Kamerasalve als Rückmeldung auf einem Alarm aufgerufen wird, zeigt der Bildschirm, der die erste Kamera der Salve anzeigt, das Wort ALARM in der Statuszeile an und die Bildschirme, die die restlichen Kameras der Salve anzeigen, zeigen das Wort SALVE in deren Statuszeilen an.

ANHANG E: Bildschirm-Scharfschaltungsmethoden

Der Bildschirm-Armingcode bestimmt die Methoden für Alarmanzeige, Alarmwarteschlangen und Alarmbestätigung für die Bildschirme.

Hinweis: Für eine ausführliche Erklärung der einzelnen Bildschirm-Armingcodes siehe ANHANG F: Bildschirm-Armingcodes.

Alarmanzeigemethode

Die Alarmanzeigemethode spezifiziert die Weise, wie das Alarmvideo auf mehreren scharfgeschalteten Bildschirmen angezeigt wird.

Es können drei verschiedene Methoden eingesetzt werden:

- **Einzeln** – Das mit einem Alarm verknüpfte Kameravideo wird auf dem für die Anzeige spezifizierten Bildschirm angezeigt. Mehrere für denselben Bildschirm empfangene Alarme werden in einer Warteschlange zur Anzeige gemäß der Warteschlangenmethode verwaltet.
- **Block** – Das mit einem Alarm verknüpfte Kameravideo wird auf dem für die Anzeige spezifizierten Block von Bildschirmen angezeigt. Das für den ersten Alarm empfangene Video wird auf dem ersten Bildschirm im Block (Bildschirm mit der niedrigsten Nummer) ausgegeben. Das Video für den zweiten Alarm wird auf dem zweiten Bildschirm ausgegeben usw. bis zum letzten Bildschirm im Block. Wenn alle Bildschirme Alarme anzeigen und keine Alarme bestätigt wurden, werden nachfolgende Alarme in einer Warteschlange zur Anzeige gemäß der Warteschlangenmethode verwaltet.
- **Dual** – Das mit einem Alarm verknüpfte Kameravideo wird auf den zwei für die Anzeige spezifizierten Bildschirmen angezeigt. Ein Bildschirm wird als **Haltebildschirm** und der andere als **Sequenzbildschirm** definiert. Der Haltebildschirm zeigt den ersten empfangenen Alarm an und hält das Bild fest (Haltewarteschlange). Nachfolgende Alarme werden für die Anzeige auf dem Sequenzbildschirm in einer Warteschlage verwaltet (Sequenzwarteschlange). Wenn ein Alarm auf den Haltebildschirm bestätigt wird, wird der nächste Alarm in der Warteschlange für den Sequenzbildschirm auf dem Haltebildschirm angezeigt.

Alarmwarteschlangenmethode

Die Alarmwarteschlangenmethode definiert die Weise, wie der scharfgeschaltete Bildschirm mehrere Alarme behandelt. Ein Alarmkontakt muss mit mindestens einer Kamera und einem Bildschirm verknüpft sein, und mindestens ein Bildschirm muss scharfgeschaltet sein.

Wenn ein Alarm empfangen wird, erstellt das System einen Alarmwarteschlangeneintrag für jeden mit dem Alarmkontakt verknüpften Bildschirm oder jede Gruppe von Bildschirmen. Wenn ein Alarmkontakt nicht mit mindestens einer Kamera und einem Bildschirm verknüpft ist, wird er ignoriert.

Die zwei Alarmwarteschlangenmethoden sind Sequenz und Halten.

- **Sequenz** – Das mit jedem Alarm in der Warteschlange verknüpfte Kameravideo wird mit einer programmierten Verweilzeit zwischen den einzelnen Alarmvideos auf dem nächsten scharfgeschalteten Bildschirm in der Sequenz bis zur Bestätigung durch das System angezeigt. Die Verweilzeit zwischen den einzelnen Kameravideoanzeigen ist für jede Alarmkontaktnummer programmierbar.
- **Halten** – Das mit dem ersten empfangenen Alarm verknüpfte Kameravideo wird auf dem scharfgeschalteten Bildschirm angezeigt und gehalten. Nachfolgende Alarme werden in einer Warteschlange verwaltet. Nach Bestätigung des ersten auf dem Bildschirm gehaltenen Alarms wird der nächste in der Warteschlange gehaltene Alarm auf dem scharfgeschalteten Bildschirm angezeigt, bis der Alarm bestätigt wird. Alle Alarme werden in chronologischer Reihenfolge angezeigt.

Alarmbestätigungsmethode

Die Alarmbestätigungsmethode definiert die Weise, wie ein Alarm bestätigt (vom System entfernt) wird. Bestätigung eines Alarms schaltet den entsprechenden scharfgeschalteten Bildschirm in den ursprünglichen Zustand.

Alarme werden mit einer von fünf Methoden bestätigt: Unverzügliche Bestätigung, Automatische Bestätigung, Manuelle Bestätigung, Unverzügliches No-Ack und Automatisches No-Ack.

- **Unverzügliche Bestätigung** – Diese Methode bestätigt den Alarm automatisch, wenn die Alarmbedingung in einem nicht-alarmierenden Zustand zurückkehrt. Eine Tür kann zum Beispiel aktivieren, wenn die Tür öffnet, und in einen nicht-alarmierenden Zustand zurückkehren, wenn die Tür schließt. Unverzügliche Bestätigung bestätigt den Alarm, wenn die Tür schließt.
- **Automatische Bestätigung** – Diese Methode bestätigt den Alarm automatisch, 20 Sekunden nachdem die Alarmbedingung in einem nicht-alarmierenden Zustand zurückkehrt. Im oben erwähnten Beispiel würde der Alarm aktivieren, wenn die Tür öffnet und, 20 Sekunden nachdem die Tür schließt, in einen nicht-alarmierenden Zustand zurückkehren. Diese 20 Sekunden Verzögerung dienen dazu, kurzzeitige Alarme zu erkennen. Wenn der Alarmkontakt in einen nicht-alarmierenden Zustand zurückkehrt und dann erneut alarmiert (beides innerhalb der 20 Sekunden), verbleibt der Alarm im System und wird nicht bestätigt.

- **Manuelle Bestätigung** – Diese Methode stützt sich auf einen Bediener, der Alarme über eine Tastatur oder nach Aufruf der Alarmkontaktnummer auf den Bildschirm bestätigt. Alle Alarme verbleiben in den Warteschlangen für die jeweiligen Bildschirme, bis der Alarm manuell bestätigt wird.
- **Unverzügliches No-Ack** – Diese Methode bestätigt den Alarm unverzüglich, wenn die Alarmbedingung in einem nicht-alarmierenden Zustand zurückkehrt. Bedienerbestätigung ist nicht zulässig.
- **Automatisches No-Ack** – Diese Methode bestätigt den Alarm 20 Sekunden nach Rückkehr der Alarmbedingung in einem nicht-alarmierenden Zustand. Bedienerbestätigung ist nicht zulässig.

Hinweis: Wenn ein Alarm für mehr als einen Bildschirm scharfgeschaltet ist, bewirkt die Bestätigung auf einem beliebigen scharfgeschalteten Bildschirm, dass der Alarm auf allen scharfgeschalteten Bildschirmen bestätigt (entfernt) wird.

Bei Verwendung der Dual-Alarmanzeigemethode müssen Bediener den Haltebildschirm aufrufen, um den Alarm manuell zu bestätigen.

ANHANG F: Bildschirm-Armingcodes

Bildschirm-Armingcodes bestimmen die Methoden für Alarmanzeige, Alarmwarteschlangen und Alarmbestätigung für scharfgeschaltete Bildschirme sowie den Typ der Scharfschaltung (ein Code, der auf dem Bildschirm angezeigt wird, wenn ein Alarm auftritt).

Es existieren die folgenden Armingcodes:

Einzelanzeige, Sequenzwarteschlange

- **SSI** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange eingereiht. Alarme werden bestätigt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird (Unverzüglich).
- **SSI A** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange eingereiht. Alarme werden bestätigt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt (Unverzüglich oder Manuell).
- **SSA** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange eingereiht. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung bestätigt (Automatisch).
- **SSA A** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange eingereiht. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung bestätigt, oder wenn der Bediener den Alarm manuell bestätigt (Automatisch oder Manuell).
- **SSM** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange eingereiht. Alarme werden nur bestätigt, wenn der Bediener den Alarm manuell bestätigt (Manuell).

Einzelanzeige, Haltewarteschlange

- **SHI** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange gestellt, und der erste alarmierte Kontakt wird angezeigt und gehalten, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird (Unverzüglich).
- **SHI A** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange gestellt, und der erste alarmierte Kontakt wird angezeigt und bis zu Bestätigung gehalten. Alarme werden aus der Warteschlange entfernt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt (Unverzüglich oder Manuell).
- **SHA** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange gestellt, und der erste alarmierte Kontakt wird angezeigt und bis zu Bestätigung gehalten. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung aus der Warteschlange entfernt (Automatisch).
- **SHA A** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange gestellt, und der erste alarmierte Kontakt wird angezeigt und bis zu Bestätigung gehalten. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung oder, wenn der Bediener den Alarm bestätigt, aus der Warteschlange entfernt (Automatisch oder Manuell).
- **SHM** – Einzelalarmbildschirm, alle Alarme werden in die Warteschlange gestellt, und der erste alarmierte Kontakt wird angezeigt und bis zu Bestätigung gehalten. Alarme werden nur aus der Warteschlange entfernt, wenn der Bediener den Alarm bestätigt. (Manuell).

Blockanzeige, Sequenzwarteschlange

- **BSI** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Wenn alle Bildschirm Alarme aufweisen, werden die Alarme gleichmäßig auf alle Bildschirme verteilt. Alarme werden aus der Warteschlange entfernt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird (Unverzüglich).
- **BSI A** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Wenn alle Bildschirm Alarme aufweisen, werden die Alarme gleichmäßig auf alle Bildschirme verteilt. Alarme werden aus der Warteschlange entfernt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt (Unverzüglich oder Manuell).
- **BSA** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Wenn alle Bildschirm Alarme aufweisen, werden die Alarme gleichmäßig auf alle Bildschirme verteilt. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung aus der Warteschlange entfernt (Automatisch).
- **BSA A** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Wenn alle Bildschirm Alarme aufweisen, werden die Alarme gleichmäßig auf alle Bildschirme verteilt. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung oder, wenn der Bediener den Alarm bestätigt, aus der Warteschlange entfernt (Automatisch oder Manuell).
- **BSM** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Wenn alle Bildschirm Alarme aufweisen, werden die Alarme gleichmäßig auf alle Bildschirme verteilt. Alarme werden nur aus der Warteschlange entfernt, wenn der Bediener den Alarm bestätigt. (Manuell).

Blockanzeige, Haltewarteschlange

- **BHI** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Bildschirme zeigen die ersten alarmierten Kontakte an und halten sie. Alarme werden aus der Warteschlange entfernt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird (Unverzüglich).
- **BHI A** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Bildschirme zeigen die ersten alarmierten Kontakte an und halten sie. Alarme werden aus der Warteschlange entfernt, wenn die Alarmbedingung wiederhergestellt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt (Unverzüglich oder Manuell).
- **BHA** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Bildschirme zeigen die ersten alarmierten Kontakte an und halten sie. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung aus der Warteschlange entfernt (Automatisch).
- **BHA A** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Bildschirme zeigen die ersten alarmierten Kontakte an und halten sie. Alarme werden 20 Sekunden nach Wiederherstellung der Alarmbedingung oder, wenn der Bediener den Alarm bestätigt, aus der Warteschlange entfernt (Automatisch oder Manuell).
- **BHM** – Alarmblock mit mehreren Bildschirmen, alle Alarme werden in Warteschlangen für Bildschirm ohne bestehende Alarme eingereiht und angezeigt. Bildschirme zeigen die ersten alarmierten Kontakte an und halten sie. Alarme werden nur aus der Warteschlange entfernt, wenn der Bediener den Alarm bestätigt. (Manuell).

Dualanzeige, Halte- und Sequenzwarteschlange

- **DHI/DSI** – Zwei Alarmbildschirme, der erste Alarm wird auf dem Haltebildschirm (DHI) angezeigt, und alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange für den Sequenzbildschirm (DSI) eingereiht. Alarme werden aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt, wenn die Alarmbedingung bestätigt wird. Wenn die Alarmbedingung auf dem Haltebildschirm bestätigt wird, wird der älteste Alarmkontakt auf dem Sequenzbildschirm auf den Haltebildschirm verschoben und aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt (Unverzüglich).
- **DHI A/DSI A** – Zwei Alarmbildschirme, der erste Alarm wird auf dem Haltebildschirm (DHI) angezeigt, und alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange für den Sequenzbildschirm (DSI) eingereiht. Alarme werden aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt, wenn die Alarmbedingung unverzüglich bestätigt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt. Wenn die Alarmbedingung auf dem Haltebildschirm unverzüglich bestätigt wird oder der Bediener den Alarm bestätigt, wird der älteste Alarmkontakt auf dem Sequenzbildschirm auf den Haltebildschirm verschoben und aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt (Unverzüglich oder Manuell).
- **DHA/DSA** – Zwei Alarmbildschirme, der erste Alarm wird auf dem Haltebildschirm (DHI) angezeigt, und alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange für den Sequenzbildschirm (DSI) eingereiht. Alarme werden 20 Sekunden nach Bestätigung des Alarms aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt. Wenn die Alarmbedingung auf dem Haltebildschirm bestätigt wird und 20 Sekunden abgelaufen sind, wird der älteste Alarmkontakt auf dem Sequenzbildschirm auf den Haltebildschirm verschoben und aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt (Automatisch).
- **DHA A/DSA A** – Zwei Alarmbildschirme, der erste Alarm wird auf dem Haltebildschirm (DHI) angezeigt, und alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange für den Sequenzbildschirm (DSI) eingereiht. Alarme werden 20 Sekunden nach Bestätigung des Alarms oder, wenn der Bediener den Alarm bestätigt, aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt. Wenn die Alarmbedingung auf dem Haltebildschirm bestätigt wird und 20 Sekunden abgelaufen sind, wird der älteste Alarmkontakt auf dem Sequenzbildschirm auf den Haltebildschirm verschoben und aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt (Automatisch oder Manuell).
- **DHM/DSM** – Zwei Alarmbildschirme, der erste Alarm wird auf dem Haltebildschirm (DHI) angezeigt, und alle nachfolgenden Alarme werden in die Warteschlange für den Sequenzbildschirm (DSI) eingereiht. Alarme werden nur aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt, wenn der Bediener den Alarm bestätigt. Wenn der Alarm auf dem Haltebildschirm bestätigt wird, wird der älteste Alarmkontakt auf dem Sequenzbildschirm auf den Haltebildschirm verschoben und aus der Warteschlange für den Sequenzbildschirm entfernt (Manuell).

ANHANG G: Alarmscharfschaltung - Hinweise

Verknüpfung von Alarmen mit Kamerasalven

Jeder Alarmkontakt kann mit einer Kamerasalve verknüpft werden, für Aufruf, wenn der Alarm empfangen wird. Um eine Salve aufzurufen, muss die Alarmkontaktnummern mit einem Bildschirmblock verknüpft sein, der ausreichend viele Bildschirme umfasst, sodass alle Kameras in der Salve angezeigt werden können. Falls dies nicht der Fall ist, werden die Kameras am Ende der Salve, die keine Bildschirme aufweisen, nicht angezeigt.

Mehrere Alarmrückmeldungsaktionen sind eingeschränkt, wenn Salven auf einen Bildschirmblock aufgerufen werden:

- Wenn der erste Bildschirm des Blocks für manuelle Bestätigung aktiviert ist, muss der Bediener diesen Bildschirm aufrufen, um den Alarm zu bestätigen.
- Während der Anzeige mit der Sequenz- oder Haltemethode muss der Bediener den ersten Bildschirm des die Salve anzeigenden Blocks aufrufen, um die Salve zurückzuschalten.

Verknüpfung von Alarmen mit Bildschirmblöcken

Jeder Alarmkontakt kann zur Anzeige von Alarmvideo mit einem Block von Bildschirmen verknüpft sein. Mit Bildschirmblöcken können Sie mehrere Alarme für gleichzeitige Anzeige auf mehrere Bildschirme verteilen.

Beachten Sie beim Verknüpfen von Alarmen mit Bildschirmblöcken folgende Punkte:

- Die gewünschten Bildschirmblöcke müssen zuerst definiert werden.
- Der Bildschirm-Armingcode für jeden Bildschirm in einem Block muss auf einen Blockcode eingestellt werden.
- Die Alarmbestätigungsmethode für den Block wird ausschließlich durch den Armingcode für den ersten Bildschirm des Blocks festgelegt.
- Die Warteschlangenmethode kann für jeden Bildschirm im Block individuell eingestellt werden.
- Verknüpfen Sie Alarmkontakte ausschließlich mit dem ersten Bildschirm im Bildschirmblock.

Bildschirmblockwarteschlangen für Einzelkameras

Es gibt keine Einschränkungen für den in einem Block verwendeten Typ von Alarmwarteschlange, wenn Alarmkontakte ausschließlich mit Einzelkameraaufrufen (nicht Salven) verknüpft werden. Beide Warteschlangenmethoden, Blocksequenz und Halten, können innerhalb eines Blocks gemischt werden, um vielseitige Bereichsabfahrten zu ermöglichen.

Bildschirmblockwarteschlangen für Kamerasalven

Bildschirmblöcke sind erforderlich, um alle Kameras anzuzeigen, wenn Salven mit Alarmen verknüpft sind. Blocksequenz- und Haltewarteschlangen können mit den folgenden Einschränkungen in einem Bildschirmblock gemischt werden:

- Um einen Bildschirmblock für Haltewarteschlange mit Salven scharfzuschalten, stellen Sie alle Bildschirme im Block auf Block-Halten ein.
- Um einen Bildschirmblock für Sequenzwarteschlange mit Salven scharfzuschalten, stellen Sie den ersten Bildschirm im Block auf Block-Sequenz und die übrigen Bildschirme im Block auf Block-Halten ein.
- Mehrere Salven können für gleichzeitige Sequenzanzeige innerhalb eines Bildschirmblocks programmiert werden. Identifizieren Sie zuerst separate, fortlaufende Untermengen von Bildschirmen für Salvenanzeigen. Stellen Sie dann den ersten Bildschirm jeder Untermenge auf Sequenz und die übrigen Bildschirme der jeweiligen Untermenge auf Halten ein. Jede Untermenge muss eine ausreichende Anzahl Bildschirme aufweisen, um die größte Salve anzuzeigen, die auf diesen Block aufgerufen werden kann.

Auxiliary- und Zielanfahrts-Alarmaufrufe

Mehrere Alarmkontakte können unter Verwendung unterschiedlicher Auxiliary- und Zielanfahrtsansichten mit der gleichen Kamera verknüpft werden. Wenn während der gleichen Zeitperiode mehrere Alarmkontakte empfangen werden, aktiviert das System jede Zielanfahrt oder jedes Auxiliary für die gleiche Kamera in der Reihenfolge, in der die Alarme empfangen werden (und stoppt bei der Zielanfahrt oder beim Auxiliary des letzen empfangenen Alarmkontakts). In diesem Fall sieht der Bediener u. U. die ersten Zielanfahrt- oder Auxiliary-Aktionen nicht.

Verdrahtete Alarmkontaktgruppen

Fortlaufende Alarmkontakte können in verdrahteten Gruppen (Wired) zusammengefasst sein. Alle fortlaufenden Wired-Alarmkontaktnummern müssen aktiviert werden, wenn ein beliebiger Alarmkontakt der Gruppe empfangen wird. Jede Alarmkontaktnummer in der Gruppe wird dann gemäß dem für jeden Bildschirm definierten Armingcode als separater, aktiver Alarm für den Bildschirm behandelt, für den der Alarm scharfgeschaltet ist.

- Wenn der verknüpfte Bildschirm für „Unverzüglich“ oder „Automatische Bestätigung“ scharfgeschaltet ist, dann wird jeder Alarm in der Gruppe automatisch bestätigt, wenn der Quellenalarm bestätigt wird.
- Wenn der verknüpfte Bildschirm für „Manuelle Bestätigung“ scharfgeschaltet ist, dann muss jeder Alarm in der Gruppe manuell bestätigt werden.

ANHANG H: Satellitenkonfiguration - Übersicht

Ein Satellitensystem ist ein Netzwerk mit zwei oder mehr MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systemen, die durch Video- und Datenkommunikation verbunden sind. Sie können bis zu 30 MegaPower 3200 Videomatrix-CCTV-Systeme zu einem Satellitennetzwerk verbinden.

Satellitensysteme werden oft verwendet, wenn mehrere Systeme in getrennten Gebäuden oder Räumen benötigt werden, zum Beispiel große Gebäudekomplexe, Fertigungsstätten, Hochschulanlagen, Spitäler und Kasinos.

Jeder Satellitenstandort kommuniziert und verteilt Video gemäß der programmierten Konfiguration. Sie können Bediener an beliebigen Standorten befähigen, sodass diese die Kameras und Bildschirme beliebiger anderer Standorte aufrufen können. Die können den Zugang zu Standorten oder bestimmten Kameras eines Standorts auch einschränken.

Satellitenstandorte werden entweder als *lokale* oder *ferne* Standorte programmiert.

- Ein *lokaler* Standort bezeichnet Funktionen, die an einem einzelnen Standort über eine Tastatur zugänglich sind, die an die MegaPower CPU an diesem Standort angeschlossen ist.
- Ein *ferner* Standort bezeichnet Funktionen, die vom lokalen System aus auf anderen MegaPower CPU-Standorten im Satellitennetzwerk zugänglich sind.

Je nach den einzelnen Standortverbindungen (unidirektional oder bidirektional) kann jeder Standort ein Quellenstandort, ein empfangender Standort oder beides sein.

Für Veranschaulichungen von of unidirektionalen und bidirektionalen Verbindungen zwischen Standorten siehe:

- Typische Satellitensystemverbindungen – Zwei Standorte, Unidirektional auf Seite 62
- Typische Satellitensystemverbindungen – Zwei Standorte, Bidirektional auf Seite 63.

Diese Standorte sind des Weiteren wie folgt definiert:

- **Quellenstandort** – ein Satellitenstandort, der Video-Trunk-Ausgänge zu anderen Standorten aufweist.
- **Empfangender Standort** – ein Satellitenstandort, der Video-Trunk-Eingänge von anderen Standorten aufweist.
- **Quelle und Empfang** – ein Satellitenstandort, der sowohl Video-Trunk-Ausgänge zu anderen Standorten als auch Video-Trunk-Eingänge von anderen Standorten aufweist.

Einrichten von Satellitenstandorten

Satellitensysteme erfordern spezifische Einrichtungsverfahren an jedem Standort im Satellitennetzwerk, bevor Fernfunktionen ausgeführt werden können.

An jedem Standort in einem Satellitennetzwerk können Sie Benutzer-IDs aktivieren, eine Standortnummer erstellen und andere Programmierfunktionen durchführen, um Funktionen zu aktivieren bzw. freizugeben.

Die folgenden lokalen Einrichtungsverfahren sind erforderlich für Satelliten-Fernbetrieb.

- **Verifizieren von Satellitenstandortverbindungen –** Verifizieren Sie vor Beginn der Systemeinrichtung die RS-232-Kommunikationsverbindungen für Steuerbefehle zwischen Standorten und Video-Trunk-Leitungen für Videoübertragung zwischen Standorten. Für Installations- und Verbindungsverfahren siehe die MegaPower CPU-Installationsanleitung, 8200-0421-0101.
- **Identifizieren der lokalen Standortnummer –** Ordnen Sie jedem Standort in einem Satellitennetzwerk eine eindeutige Standortnummer zu. Die Standortnummer ist bei der Übertragung von Befehlen und Daten für Adressierzwecke erforderlich. Standortnummern für das MegaPower CPU-System liegen im Bereich von 1 bis 30.
- **Identifizieren der lokalen RS-232-Datenkommunikationsverbindung zu anderen Standorten –** Definieren Sie an jedem Standort alle RS-232-Anschluss-Datenschnittstellen von lokalen Standort zu jedem fernen Standort. Die wird über die Anschlusskommunikationsfunktion in der Einrichtungssoftware erzielt.
- **Identifizieren der lokalen Video-Trunk-Eingänge – D**efinieren Sie am empfangenden Standort alle Video-Trunk-Eingänge von den einzelnen fernen Standorten zum lokalen Standort. Programmieren Sie zudem für jeden Video-Trunk-Eingang einen Titel für den fernen Standort.

  Hinweis: Dieser Titel wird auf dem Bildschirm angezeigt, wenn der Standort von einer Tastatur aus aufgerufen wird.

  Wenn das MegaPower CPU-System mit Videoverlusterkennungsmodulen ausgerüstet ist, schalten Sie Videoverlusterkennung für alle Video-Trunk-Eingänge auf OFF (Aus).
- **Festlegen lokaler Zugangseinschränkungen –** Zugangseinschränkungen müssen für spezifische Ressourcen am lokalen Standort festgelegt werden, um Beeinträchtigung des Satellitenbetriebs zu vermeiden.
  - Am Quellenstandort stellen Sie Benutzerzugang zum Video-Trunk-Bildschirm für alle lokalen Tastaturen auf N (kein Zugang) ein.
  - An einem empfangenden Standort kann Bedienern, die keinen Zugang zu einem fernen Standort erfordern, Zugang zu den Trunk-Leitungen verwehrt werden, die über Kamerazugangspartitionierung verfügen. Der Systemadministrator kann für diese Bediener den Kamerazugang auf N (kein Zugang) einstellen.
  - Legen Sie am empfangenden Standort beliebige Einschränkungen für individuellen lokalen Tastaturzugang zu einzelnen fernen Standorten fest.
  - Legen Sie an jedem Standort beliebige Betriebseinschränkungen für individuellen lokalen Tastatur-, Bildschirm- und Kamerazugang fest.
- **Protokollieren lokaler Satellitenstandortverbindungen –** Verwenden Sie die Tabelle Satellitenstandortverbindungen auf Seite 61, um alle Verbindungen zwischen dem lokalen Standort und allen damit verbundenen fernen Standorten zu protokollieren.

Satellitenstandortverbindungen

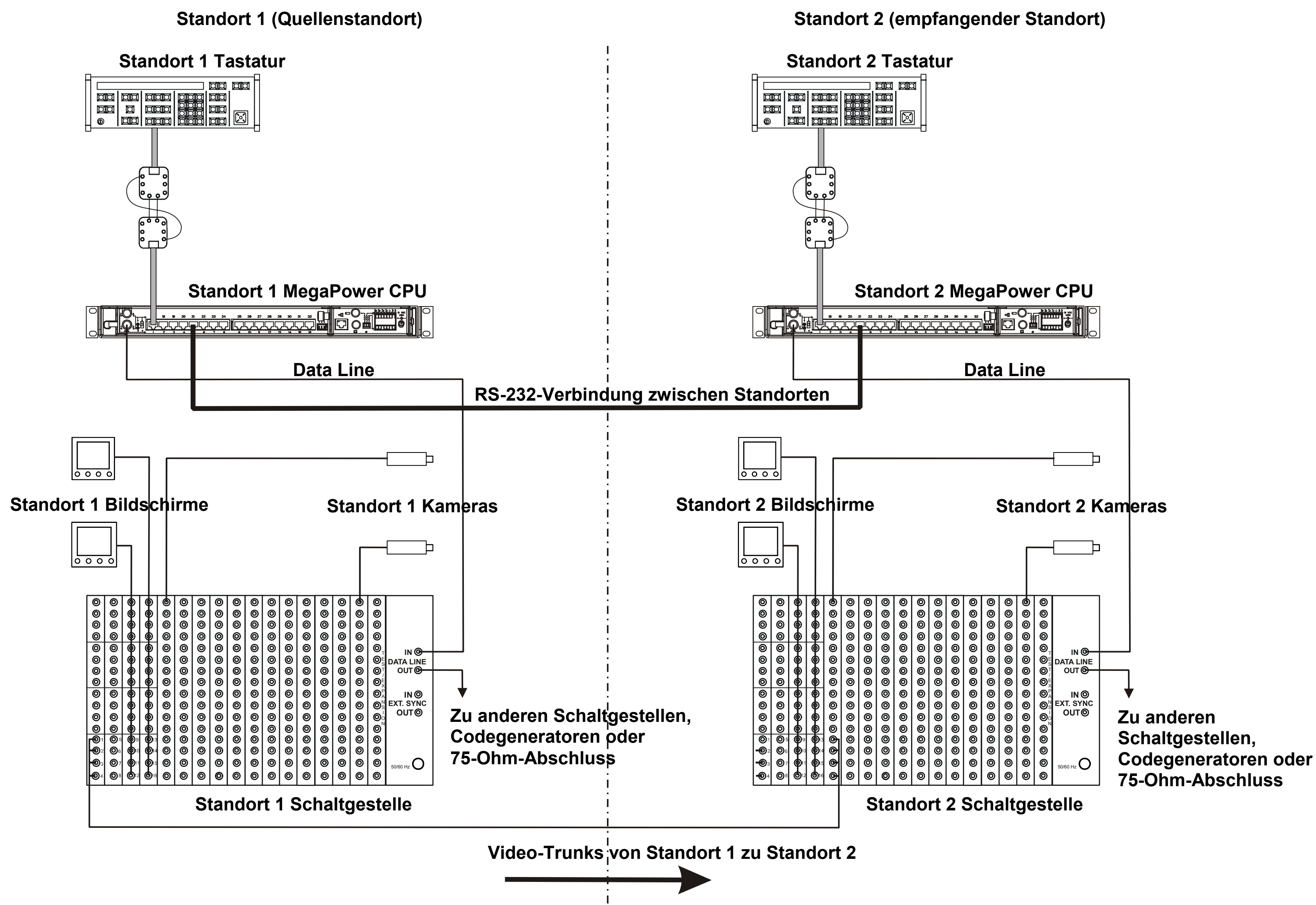
Protokollieren Sie in den Tabellen unten alle lokalen und fernen Systemverbindungen (RS-232 und Video-Trunk). Für jeden Standort in einem Satellitennetzwerk sollte ein Satz von Tabellen ausgefüllt werden, sodass alle Verbindungen von und zu anderen Standorten identifiziert sind.

Lokale Standortnummer:_____________

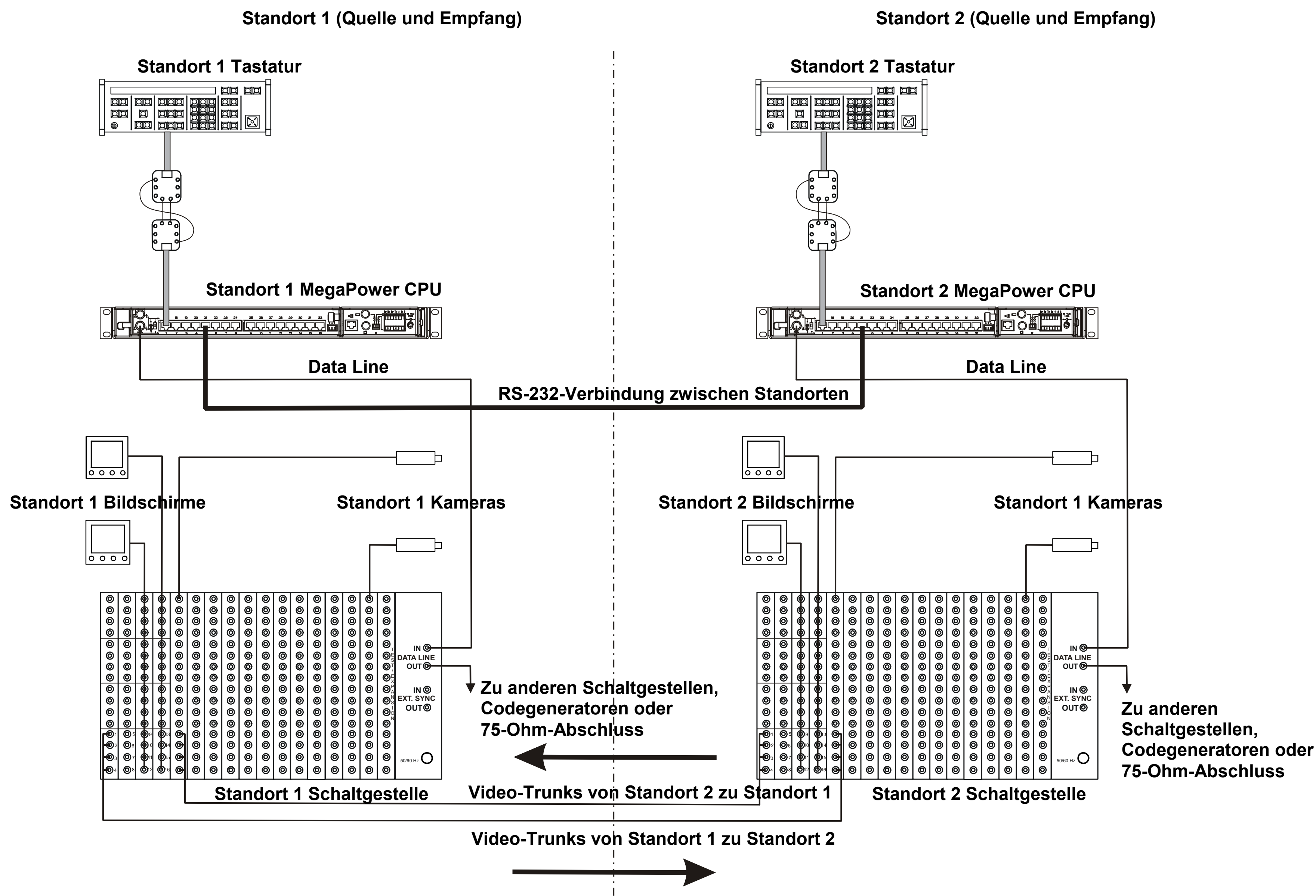
RS-232-Datenanschlüsse	**Lokaler Anschluss**	**Ferner Standort**	**Ferner Anschluss**
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________

Video-Trunk-Leitungen	**Lokale Kamera (Eing.)**	**Ferner Standort**	**Ferner Bildsch. (Ausg.)**
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________
	_________	___________	____________

Typische Satellitensystemverbindungen – Zwei Standorte, Unidirektional



Typische Satellitensystemverbindungen – Zwei Standorte, Bidirektional



Bitte besuchen Sie für weitere Informationen unsere Website

www.americandynamics.net

8200-0421-0301 B